576 KByte

C-64 • AMIGA • PC

III. évfolyam 6. szám, 1992. június

Ára: 98,- Ft

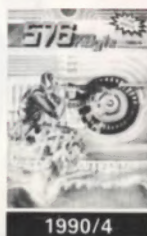


ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!


1990/1


1990/2


1990/3


1990/4


1990/5


1990/6


1990/7


1991/1

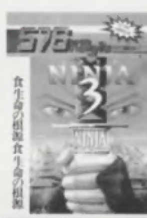


1991/2



1991/3

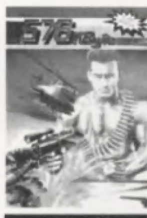

1991/4


1991/5


1991/6



1991/7-8

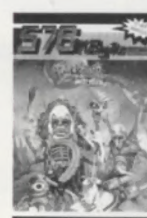

1991/9

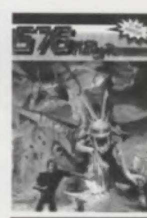

1991/10



1991/11


1991/12


1992/1


1992/2


1992/3



1992/4



1992/5

• Az 576 Kbyte visszamenőleg az első számtól is megvásárolható: • Az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért • Az 1991-ben megjelent 6 szám (januártól-júniusig) 400,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható • Ez már szuper kedvezmény! 1990 májustól-1991 júniusig (13 szám) csak 650,– Ft-ért kedvezményesen megvásárolható • Aki egyes számokat vásárol az 1991/6 számig 65,– Ft/példány áron kaphatja meg.
Az 1991/7-8 számtól a lap eredeti áron vásárolható meg. A fenti árakhoz portóköltség is járul.

Postacím: COMGAME GMK 1389 Bp, Pf. 132

SZIMULÁTOR KÜLÖNSZÁM!
100 Ft-os kedvezményes áron még kapható.

Az eddig megjelent számok tartalomjegyzékét a februári számban megtalálhatod!

TARTALOM







Felelős szerkesztő: Balogh Zsolt
Helyettes szerkesztő: Martin
Kiadja a COMGAME Gmk 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132.
Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk)
1389 Budapest Pf. 132.

'92/6

ISSN 0865–8226
Novotrans Nyomda '92
Felelős vezető: Várlaki Imre

AMIGA

HÍREK

Az idei Európa-kupa meccseivel egyidőben jelenik meg a KRISALIS új foci programja, a JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL. A játékban megválaszthatjuk majd a rúgások erősségét, megcsavarhatunk egy-egy lövést, emelhetünk, ollózva rúghatunk és fejelhetünk. A grafika gyönyörűen rajzolt, és még olyan mókás elemek is szerepelnek, mint a pálya körül sétáló kutyás rendőrök. Arra is lehetőség nyílik majd, hogy előre beprogramozzuk figuráink mozgását.

Az IMPRESSIONS cég egy fantasy RPG-t készít, A WARRIORS OF RELEYNE-t. A történet Dharak földjén játszódik, ahol a káosz és a pusztulás az úr. A vidék szörnyei - orkok, trollok - már a közeli ország, Releyne békéjét is fenyegetik. A játékos egy harcosokból és varázslókból álló csapatot irányít, mégpedig egy okos ikonos rendszer segítségével. A program első látásra a klasszikus stratégiai játékokra emlékeztet, ahol egy nagy térképen kis figurák mutatják a saját és az ellenséges csapatok mozgását.

Szintén az IMPRESSIONS a szülőanyja az ominózus című DISCOVERY - IN THE STEPS OF COLUMBUS programnak, amely Amerika felfedezésének 500. évfordulójára készült. Feladatunk egyszerű - fedezzük fel a földrészt, üzleteljünk, háborúzzunk. Ha úgy látjuk, építsünk városokat, találjunk fel új dolgokat, harcoljunk a kalózokkal. A programban még az a lehetőség is fennáll, hogy megtaláljuk a mesés földrészt, Eldorádót.

A nyári Olimpia ihlette a MILLENIUM programozóit, hogy James Pond főszereplésével elkészítsék harmadik munkájukat, az AQUABATICS-ot. Ebben olyan versenyszámok lesznek (többek között), mint a toronyugrás, vizenfutás (!), és ezek még a legnormálisabbak a sok közül. A sorozat igazi folytatása azonban a SPLASH GORDON: POND ON THE MOON lesz, amelynek már a címe is méltó az elődökhöz.

A kevésbé ismert nevű LANKHOR (Motorville Manor, Maupiti Island) egy új kalandjátékot készít, a BLACK SECT-et, amelyről egyelőre annyit tudunk, hogy ikonvezérelt, és klassz a grafikája.

A vadi új ARCADE MASTERS csoport, akik kizárólag akció játékokkal fognak foglalkozni, 2 új játéktermi gép átiratot készítenek. Az egyik a COOL CROC TWINS, melynek főszereplője két mókás krokodil csemete, a másik pedig a MAGIC BOY.

A SYSTEM 3 megtöri a körülötte beállt csendet, mégpedig a FERRARI GRAND PRIX-szel, amely kb. karácsonyra készül el.

A mozikban ezen a nyáron tuti, hogy az új szuperfilm, a BAT MAN RETURNS lesz a sláger. A számítógép átiratokat a KONAMI készíti, mégpedig az ELITE 2-vel egyidőben. A filmről sajnos nem sokat szivárogtatott ki a Warner Bros, de annyi már biztos, hogy a Penguin-t Danny De Vito, a Catwoman-t pedig Michelle Pfeiffer fogja alakítani. A programot az a csoport írja, akiknek már volt egy/két nagy dobásuk - Robocop 2, Untouchables, Hudson Hawk.

Szintén nagy sikerre számíthat a THE LAWNMOVER MAN című film is, a róla készült átiratokkal együtt (a programot a SALES CURVE dobja majd össze). A film, amely Stephen King egy rövid novellája alapján készült, erősen computeres beütésű, leginkább olyan Neuromancer-es hangulata van, és jelenleg a második az amerikai mozi top-listákon. A film „Virtual Reality" effektjei Kaliforniában készültek, több millió dolláros szuper számítógépeken.

Jez San végre beadta a derekát, és állítólag még az idén elkészíti a STARGLIDER harmadik részét. A játék az ARGONAUT gondozásában kerül piacra.

Archer Maclean viszont befejezte a 3D Pool játékának kódolását, és belefogott a SNOOKER2-be, plusz az IK+DELUXE-ba, amely a nagy sikerű ős egy feljavított változata lesz.

Nagy hír az Amigásoknak! Andrew Braybrok befejezte szuper mászkálós játékát, a FIRE AND ICE-t, és elhatározta, hogy végre megkódolja a klasszikus C64-es játékot, az URIDIUM-ot Amigára! Pletykák keringenek még holmi SUPER URIDIUM-ról és URIDIUM 92-ről is.

Az ugye mindenki számára természetes, hogy az OCEAN legjobb programozó csoportja a SPECIAL FX. Nos, a fiúk átestek egy névváltoztatáson, és RAGE SOFTWARE néven nagy fába vágták fejszéjüket: elhatározták, hogy egy minden eddigit megszégyenítő foci játékot készítenek. A STRIKER egy speciális, szupergyors, Kick Off-szerű, de 3D-s perspektívából fogja mutatni a meccseket. Mint a legtöbb készülő football program, a STRIKER megjelenése is a nagy Európa-kupa idejére van időzítve. A játékban 64 európai csapat mérheti össze tudását. A szabályokat természetesen tökéletesen ismeri a STRIKER, bedobásokkal, szögletekkel, büntetőkkel és mindenféle speciális helyzettel tömték tele.

A kizárólag első osztályú stuffokkal kirukkoló TEAM 17 már dolgozik az ALIEN BREED 2-n. Sajnos még nem tisztázták magukban minden motívumot, ezért a következő év elejéig még várni kell a játékra.

Talán érdekelhet valakit, hogy a mindig is nehezen boldoguló ELECTRONIC ZOO végül is teljesen bedöglött. Legutolsó játékaik, az UNDER PRESSURE és a MAGIC GARDEN akkora bukás volt, hogy inkább kiléptek a mókuskerékből.

A PSYGNOSIS új vizekre kíván evezni, mégpedig egy egyenlőre névtelen olimpiai programmal. A stuff nem fog 100%-osan a barcelonai játékokhoz alkalmazkodni, mert annak jogát az U.S. GOLD már elhappolta. A versenyszámok, melyekben indulhatunk - gerelyhajítás, magasugrás, 100 méter síkfutás, 110 méter gát, távolugrás - állítólag nem a szokásos joystick gyilkoló módon lesznek irányíthatóak. Lehetőség lesz még egy teljes manager-mód választására is, melyben atlétákat kell a dobogó csúcsára juttatnunk. Grafikailag a játék a Pit Fighter-hez hasonló digitalizált effektussal fog működni.



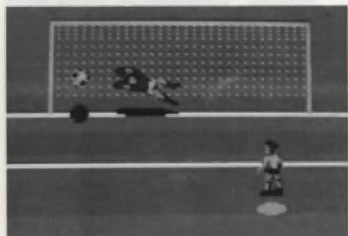
GUEST (FOTO: PC)

HUMANS (FOTÓ:AMIGA)

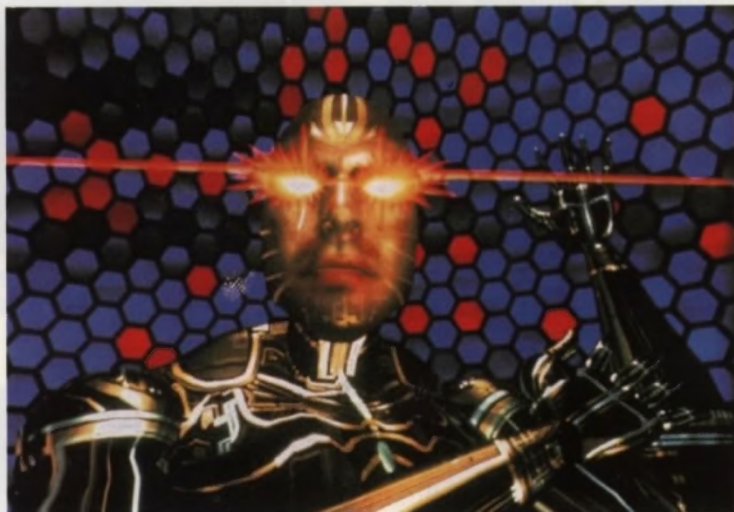




AQUABATICS (FOTO: AMIGA)



STRIKER (FOTO: AMIGA)



THE LAWNMOVER MAN

A GREMLIN még lenyúz egy utolsó bőrt a Lotus-ról, a játék címe LOTUS: THE FINAL CHALLENGE lesz. Újdonságként a pályatervező opciót hozzák be.

Teljes a csönd ANCO-ék háza táján. A cég nem hajlandó semmi féle előzetest kiadni a KICK OFF 3-ról, állítólag azért, mert félnek az ötletlopástól. Így hát 2-3 hónapot még várnunk kell.

A MIRAGE fiúk még új arcok a bizniszben, de első munkájuk a HUMANS máris tuti siker lesz. A program leginkább a Lemmings-hez hasonlítható, de mégis egészen más. A főszereplő egy törzsre való idétlen ősember. Azért esett rájuk a választás, mert ezen figurákat lehet igazán szerencsétlen és ezáltal humoros helyzetekbe hozni. Embereinket ide-oda kell majd vezetgetni az ős világban, hogy aztán egymást segítve és különböző találmányokat kiagyalva sikeresen átvészeljék az élet nehézségeit.

A KRISALIS újra „célba vette a tó közepét", mégpedig a SHADOW WORLDS-szel. A név ne tévesszen meg senkit, ugyanis a játék nem a folytatása a Shadow Lands-nek. Első látásra ugyanis a két program szinte megegyezik - Japán forma figurák alul, PhotoScape eljárással árnyékolt játéktér felül. A különbség csak annyi, hogy embereink ezúttal űrruhába bújtak, egy űrbázison bolyonganak, balta helyett lézerrel vannak felszerelve, és az orkokat bizarr idegenek váltották fel. A sztori „kissé" ismerős: megszakad a rádiókapcsolat egy távoli katonai kutató központtal. Az odaérkező is kommandós csapat kideríti, hogy egy halom idegen özönlötte el a bázist. Megoldás - a harc. Technikailag a SW jóval kiforrottabb, mint elődje - van benne pl. egy olyan effektus, hogyha bekapcsoljuk egy emberünk sisaklámpáját, akkor az egy irányban bevilágítja a teret előttünk. Mindamellett, hogy a SW egy RPG, szerintem az akció-orientált játékosok is boldogulni fognak vele.

C-64

Azon C64-tulajdonosok, akik rajonganak a „Virtual Reality"-ért, készülhetnek, mert a THE LAWNMOVER MAN átírata számukra is elkészül.

A ZEPPELIN és a CODE MASTERS szinte ugyanakkor dobja piacra saját kis mászkálós programját. Jó hír, hogy mindkét játék extra szép grafikával van megáldva. Zeppelin-ék Bod-ot, az extra hülyén kinéző kis zöld izét választották főhősül, akinek egy több mint 100 képernyőből álló labirintusban kell meglelnie kicsinyeit. Amellett, hogy el kell kerülnünk majd a csomó ellenfelet, még egy halom kapcsolóval is manipulálni kell. Code Masters-ék figurája Steg, akinek egy föld alatti labirintusban kell egy rakás ennivalót elterelgetnie gyermekeinek. A játékok teljes címe: THE BOD SQUAD és STEG THE SLUG.

Lassan-lassan, de készülnek az Amiga játékok C64-es változatai is. Körülbelül időrendi sorrendben a következő stuffokra lehet számítani: Bonanza Bros (U. S. GOLD), Mega Twins (U. S. GOLD), Mindbending Aliens From Hyperspace (Demonware), Parasol Stars (Ocean), Hook (Ocean), Chuck Rock (Core Design), Lemmings (Psygnosis), Fuzzball (System 3), Deathbringer (Empire), Aliens 3 (Imageworks), Brides Of Dracula (Gonzo Games), Rolling Ronny 2 (Virgin), Streetfighter 2 (U. S. Gold)

PC

Lehet, hogy sokan megorrolnak rám ezért a hírért mondván minek szólunk olyan játékról, ami úgysem elérhető. Nos, érdekességnek aztán tényleg érdekesség a VIRGIN cég GUEST-je. Aki vet egy pillantást az elképesztő grafikára, abban felmerül a kérdés: Hogyan lehet ezt a ray-tracing-es őrületet bevinni a PC-be? A válasz egyszerű - CD-ROM-mal! A játék minden helyszíne a bemutatott grafikával készült, és hihetetlen, de ezek nem állóképek - a szobákban kedvünk szerint bolyonghatunk, akárcsak a Castle Master-ben! A billiárd golyóktól kezdve a tapétáig mindent megvizsgálhatunk, s persze mindezt ebben a gyönyörű 3D-s világban. A sztori egyelőre ködös - egy nagy házban kell ténykednünk, egy szellem (?) képében, és amellett, hogy felderítjük a 6 látogató üzelmeit, még egy csomó titokra is fényt kell derítenünk. A játékhoz sajnos szükség lesz az egyelőre méregdrága CD-ROM egységre, de hát gazdag emberek azért akadnak. A készítők azt mondják, hogy ha a QUEST-et floppy lemezre akarnák vinni, akor a játékot potom 30 (!) disc-en lehetne megvásárolni! Ez nem csak a Real 3D-s objektumok miatt van, hanem azért is, mert a hallható dialógusokhoz élő színészek hangját használták fel, s ez „mindössze" 40 perc lett!

Martin

CLIK-CLAK

Rászolgált nevére az olasz Idea (magyarítva leginkább az Isteni Szikra nevet érdemlő) cég. Új játékuk tényleg hulla jó; ha a többi alkotásuk is ilyen blikfangos lesz, akkor kétségkívül kasszasiker-várományos valamennyi produkciójuk.

A feladatunk elég szokatlan: a képernyőn (amely valójában egy óra belsejét szimbolizálja) megjelenő néhány fogaskereket kell egymással összekötni a különböző méretű hasonmásaikkal. Az összeillesztésül szolgáló kerekek nagysága véletlenszerűen váltakozik 3 féle méretben. Az éppen elhelyezendőn kívül a következőt is látjuk a képernyő egyik ablakában, hogy előre tudjunk kombinálni. Mire azonban kiismertük az egymáshoz való illeszthetőség szabályait, addigra nehezítésképpen megjelenik néhány rosszindulatú rozsdafolt, amelyek persze tönkreteszik az olajozott kapcsolatot. Ellenük kis olajoskannnánkkal tudunk védekezni. Ha idegességünkben véletlenül rossz helyre illesztettünk egy kereket, akkor jó hasznát vesszük apró bombáinknak. Mivel a játék elég kemény dió, ezért a kevésbé kitartóknak a 12 levelcode-ot leközlöm: PESCHI, MASTRO, URIOLO, NATALU, CIUPET, MORALA, SEFEIS, IMANID, NIRIDN, IDREPE és QUAQUA.

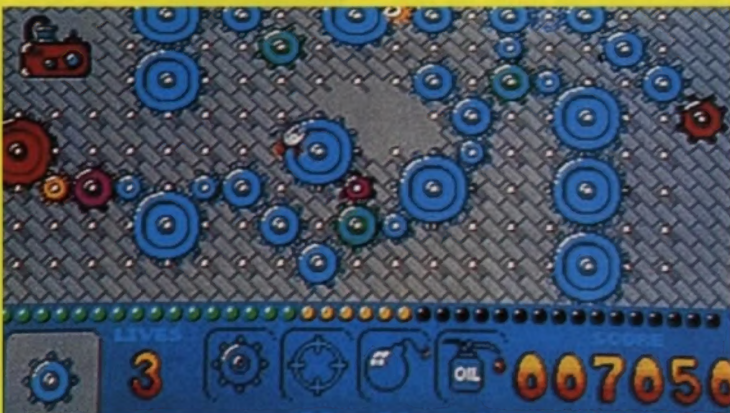
Zolee

	AMIGA	C–64

	Összesen
GRAFIKA 98	99
ZENE 85	
JÁTSZHATÓSÁG 99	



FOTÓ: C–64



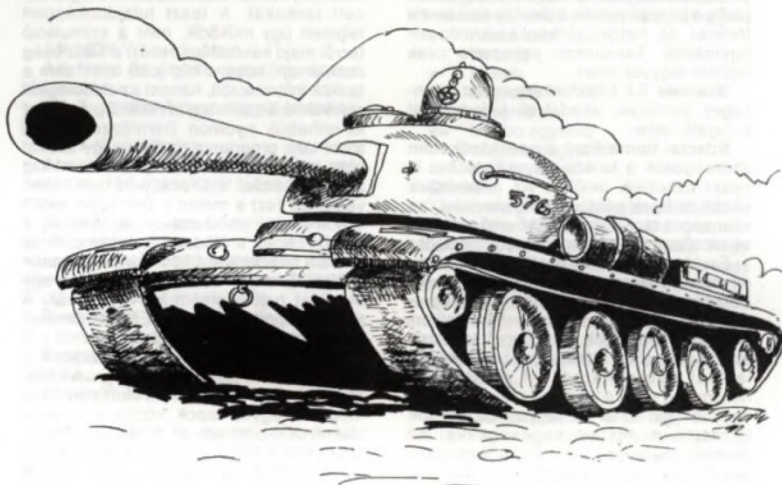
FOTÓ: AMIGA

A Click-Clack az utóbbi idők egyik legélvezetesebb játéka, remek grafikával, jó zenei effektekkel és hosszú élvezetet nyújtó játékmenettel.

Program csak profiknak | ΩMEGA

Keressük azt a programozni tudó kibernetikus mérnököt, akinek egy válogatott csapat tagjaként feladata a lehető leghatékonyabb robottank megtervezése és elkészítése lesz. A tank szerkezetének és intelligens agyának kifejlesztéséhez a legkifinomultabb számítógépes eszközök állnak cégünk rendelkezésére. A pályázatokat Omega jeligével várjuk a kiadóba.

A vonzó hirdetésre természetesen azonnal jelentkezünk, s szerencsénkre ránk esik az Origin (A Space Rogue-ból már jól ismert név) vezetőinek választása. Most már csak igazolnunk kell döntésüket és el kell készítenünk a legyőzhetetlen páncélost. Lássunk is gyorsan munkához! Mivel feladatunk szigorúan titkos, a laborba lépés előtt minden reggel azonosítanunk kell magunkat (verify > név, jelszó, retina vizsgálat). Első munkanapunkon belépés előtt el kell készítenünk a személyes adatainkat tartalmazó lemezt is (New - ehhez a művelethez egy teljesen üres lemezt használjunk!), melyet később rendszeresen elő kell vennünk. Az ellenőrzések után a képen számítógépünk monitora jelenik meg, rajta a legfrissebb üzenetekkel, felül pedig a menüvel:



Itt választhatjuk ki, hogy billentyűvel, egérrel vagy botkormánnyal akarjuk irányítani a játékot.

EMPLOYEE menü

Ebben a menüben találjuk a játék újrakezdéséhez (New employee), egy elmentett értékelés folytatásához (Continue an evaluation) és törléséhez (Delete saved evaluation), valamint a játék befejezéséhez (Call it a day) szükséges parancsokat.

A Clearance Evaluation pontban a program tankunk teljesítményét értékeli. Harckocsink itt is egy szimulált ütközetben vesz részt, melyben ellenfele a cég egyik tankja lesz. Itt minden lehetőségünk megegyezik a szimulációban leírtakkal. Az egyetlen különbség az, hogy itt a csatát nem tudjuk megállítani. Az állást az Evaluation menüben vehetjük lemezre (Save evaluation). Ha az értékelés sikeres volt (azaz tankunk a csaták legalább 70 százalékát megnyerte), megkapjuk előléptetésünket. A magasabb osztályhoz egyben magasabb fizetés (jobb alkatrészeket tudunk vásárolni) és nehezebb ellenfelek is járnak. A játékban 10 szint van

DESIGN menü

Design Cibertank:
Itt egy új kép jelenik meg, ahol munkánk legfontosabb részét, a tervezést és a programozást kell elvégeznünk. Egy új tank elkészítéséhez a következőket kell tennünk (ezeket a parancsokat a Cybertank menüben találjuk):

A **New** pontban adjuk meg az új típus nevét.

A **Chassis** pontban tervezzük meg a tankot (a New parancs után egyből ide jutunk). Itt tulajdonképpen a tankunkhoz szükséges alkatrészeket kell összeválogatnunk és persze megvásárolnunk. A vásárlásra fordítható keret a legelső szinten 1000 peták, s ehhez minden előléptetésnél újabb ezret kapunk. A vásárláshoz mindig nyomjuk meg a megfelelő alkatrész gombját, mire megjelenik a választható típusok listája. Ha valamelyik részt másikra cseréljük, a régi teljes árát visszakapjuk. A szükséges alkatrészek a következők:

Tank Class A tank doboza. Három lényeges jellemzője van: a súly a jármű sebességét, fordulékonyságát határozza meg A páncélzat minél erősebb, annál nagyobb biztonságot nyújt a találatok ellen.



Végül csak a kétéltű (Amphibious) tankok tudnak sértetlenül átkelni a folyókon.

Fuel Cells Ha az üzemanyagtartályok kiürülnek, a jármű minden része használhatatlanná válik, ezért ezekre az alkatrészekre érdemes sokat költeni!

Drive System Minél nehezebb, annál lassabban megy járművünk és annál többet fogyaszt.

Weapon Type Az egyes fegyverek felkészülési időben hatásosságban (egy részük inkább a belső műszereket, mások pedig a páncélzatot és a lánctalpakat teszik tönkre) és hatósugárban különböznek egymástól. Tankunkon egyszerre csak egyféle fegyver lehet.

Scanner Ez tulajdonképpen az ellenséges járművek, akadályok felfedezését szolgáló radar.

Special Items Ezek az eszközök nem szükségesek a tankba és akár többet is beszerezhetünk belőlük. Az alkatrészek között találunk például javítókészletet, az ellenséges tank mozgását követő radart, a védőpajzsot és még sok hasznos dolgot.

Ezután az **AI** pont következik, ahol egy egyszerű szövegszerkesztőben kell megírnunk a tank robotagyát irányító programot. Ha a játékot egérrel vagy botkormánnyal használjuk, a program elkészítését a kép alján látható gombok használatával gyorsíthatjuk fel (különösen hasznosak ezek a gombok akkor, ha nem vagyunk biztosak az egyes parancsok formájában, hiszen segítségükkel az összes lehetséges utasítást előkereshetjük). Például a tank mozgatásához nyomjuk meg a MOVE gombot. Most a megjelenő mozgások (FORWARD - előre, BACKWARD - hátra) közül válasszunk, végül adjuk meg a mozgás távolságát. Ezt elvégezve a program következő sorába egyből bekerül a megfelelő parancs.

A szövegszerkesztőben a kurzort a billentyűzet nyilaival mozgathatjuk, a szöveget a DEL gombbal törölhetjük. Egy új sor beszúrásához álljunk a sor végére és nyomjuk le az ENTER-t. A program sorai hosszabbak is lehetnek egy képernyősornál.

Végül az **Authorize** pontban jóvá kell hagyatnunk a kész járművet. Ez az eljárás mind a tank szükséges alkatrészeit, mind programunk helyességét ellenőrzi. Ha a gép bármilyen hibát talál, azonnal megjelenik a program vagy a tervezőasztal, ahol egyből kijavíthatjuk azokat. Fontos, hogy tankunkat minden módosítás után újra ellenőriztetnünk kell!

Ugyanitt vehetjük lemezre (Save), tölthetjük be (Load) vagy törölhetjük lemezről (Delete) a tankokat, illetve kinyomtathatjuk tankunk adatait.

Edit:

Itt tulajdonképpen szövegszerkesztő funkciókat találunk, melyek a program megírását egyszerűsítik:

Cut Kivágja a kijelölt szöveget és átmenetileg tárolja.

Copy Átmenetileg tárolja a kijelölt szöveget.

Paste Az utoljára tárolt szöveget bemásolja a kurzor helyére.

Clear Törli a kijelölt szöveget.

Select all Kijelöli az egész programot

Expanded text A program parancsainak hosszú és rövid írásmódja között kapcsol át.

Az szövegek kijelöléséhez a joyjal vigyük a kurzort a választott szöveg elejére, nyomjuk le a tűzgombot és tartsuk lenyomva mindaddig, amíg a nyíllal a szöveg végére nem értünk.

Capsule:

Ez a pont a programok elkészítésében lehet igen hasznos. Amikor ugyanis sikerült egy jó programrészletet írnunk, ezt külön felvehetjük lemezre. Ezt a részt az újabb tankoknál már nem kell újra megírnunk, hanem egyszerűen bemásolhatjuk (Include) programunkba. Itt is lehetőségünk van a beírt programrész helyességének ellenőrzésére (Verify).

Test Cybertank:

Ebben a pontban még minden következmény nélkül tesztelhetjük a megtervezett tankokat. A teszt tulajdonképpen teljesen úgy működik, mint a szimuláció (erről majd később lesz szó), a különbség csak annyi, hogy a kép jobb felén nem a tankok információit, hanem az elsődlegesnek választott tank agyát vezérlő programot követhetjük nyomon (természetesen a többi tank programja hadititok, így azokat nem is láthatjuk). A programból mindig azokat a sorokat látjuk, melyet a tank éppen végrehajt (ezt a módot a Debugger menü Trace Mode parancsával kapcsolhatjuk ki-be). Ebben a módban a szimulációt az ENTER billentyűvel állíthatjuk meg. Ezután a SPACE lenyomására a tank mindig egy utasítást hajt végre, majd ismét leáll. A rendes végrehajtáshoz az ENTER ismételt megnyomásával térhetünk vissza.

Státusz módban (ehhez kapcsoljuk ki a nyomkövetést) jobboldalt a program változóinak értékét nézhetjük és változtathatjuk meg. Az egyes lapok között a < és > billentyűkkel válthatunk. A változók módosításához először állítsuk meg a szimulációt (ENTER), nyomjuk meg egyszerre a CTRL és C billentyűket, álljunk rá a változóra és írjuk be az új értéket. Végül az ENTER-rel térjünk vissza a szimulációhoz.

Design Battlefield:

Ebben a pontban tervezhetjük meg a csatamezőket. A képen baloldalt a mező egy részét láthatjuk. A látható részt az alul és jobboldalt látható kis nyilak segítségével görgethetjük mind a négy irányba. Az építkezéshez felhasználható csempéket (Tile) a kép jobb szélén találjuk. Mivel ezek sem férnek mind rá a képre, a fel-le nyilakkal tudunk közülük válogatni.

A Terrain menü parancsaival egy elkészített csatamezőt vezetünk lemezre (Save), tölthetünk be (Load) és törölhetünk a lemezről (Delete). A Fill map a teljes terület, a Fill screen pedig a képernyőt tölti fel az éppen kiválasztott mintával. A Clear map törli a teljes területet. Végük az Exit hatására kilépünk ebből a csatamező tervezéséből.

A Block pontban a csatamező egy részével végezhetünk műveleteket. Egy blokk kijelöléséhez először kapcsoljuk be az Edit menü Display block gombját, majd ugyanitt nyomjuk meg a Copy mode gombot. Ezután a tűzgombbal jelöljük ki a csatamezőn a blokkhoz tartozó csempedarabokat. Az egyetlen megkötés, hogy egy blokkhoz tartozó minden csempének egy 5x5-ös területen belül kell lennie.

Duplication Module:

E programrész segítségével tankok, csatamezők adatait másolhatjuk egyik lemezünkről a másikra.

Delete Cybertank:

A lemezünkről törölhetjük le valamelyik tankot.

SIMULATE menü

Design a Simulation:

Egy szimuláció megtervezésénél először azt a tankot kell kiválasztanunk, melynek működését meg akarjuk vizsgálni (Primary Tank). Ekkor a jobb szélen megjelenik a lemezen található tankok listája. Válasszuk ki közülük a megfelelőt és nyomjuk meg a Select gombot. Ezután az előzőhöz hasonlóan adjuk meg a csatában résztvevő többi tankot (Other Tanks). Itt egy tanktípust akár többször is felhasználhatunk. Végül a Terrain pontban válasszuk ki a csatamezőt. Fontos, hogy az összes kiválasztott tank és a csatamező is ugyanazon az adatlemezen legyen különben a szimuláció nem működik!

A szimuláció tervezése közben a Design menüben a kiválasztott tankokat két csapatra oszthatjuk (Select Teams). Mindkét csapatnak legfeljebb 7 tagja lehet, ha ennél több vesz részt a csatában a többiek önállóan fognak harcolni. Ha a harc során két csapat küzd egymás ellen, a pályán elhelyezhetjük a két fél központját is (Position Headquarters). Ekkor a csatának két célja lehet: vagy az ellenfél összes tankjának megsemmisítése vagy a központ elfoglalása. A központokat a mezőn a képernyő jobb szélén megjelenő nyilakkal tudjuk mozgatni (az akadályokat mindig ki kell kerülnünk). A szimulációkhoz az utolsó két lehetőséget nem muszáj használnunk.

A megtervezett szimulációt a menü Save Simulation Design parancsával vehetjük fel, majd a tervezőből az Exit Setup paranccsal térhetünk vissza.

Start Simulation:

Itt először választanunk kell a megtervezett és lemezen tárolt szimulációk között és a csata máris megkezdődik. A kép bal szélén a csatamező egy részét látjuk, közepén az elsőnek kiválasztott tankkal. A 'balranyíl' és 'jobbranyíl' billentyűkkel mindig a soron következő tankra állíthatjuk át a kamerát (a kilőtt járműveket kráterek jelzik) az ENTER-rel pedig megszakíthatjuk a háborút. A kép jobb szélén az épp megfigyelés alatt álló tank adatait látjuk:

F	üzemanyagszint
I	belső sérülés
A	a páncélzat sérülése
T	a lánctalp sérülése
S	a radar sérülése
W	a fegyver sérülése
SL	a radar ráállt-e valakire
DS	bekapcsolta-e a védőpajzsot
LD	egy másik tank radarja fogta be a járművet

Alul egy négyzetben a radar által közvetített képet látjuk. Mellette a csatákról kapunk némi tájékoztatást:

T	a csaták száma
B	a már befejezett csaták száma
S	a sikeresen befejezett csaták
A	a még életben lévő tankok száma

Emellett a Simulation menüben újrakezdhetjük a szimulációt és ezzel törölhetjük az előző adatait (Restart), beállíthatjuk a csaták számát (Set number of battles), elhelyezhetjük a tankokat a csatamezőn (Position Cybertanks), a grafika kikapcsolásával (Display graphics) felgyorsíthatjuk az eseményeket, felvehet-



FOTÓ: AMIGA

jük a szimuláció állását (Save simulation) és visszatérhetünk az előző szintre (Exit).

Continue Simulation:

Itt egy előzőleg mentett szimulációt folytathatunk.

Print Simulation Stats:

Kinyomtathatjuk a szimulációról készített statisztikát. Ez megmutatja, hogy a csaták során melyik tank hányszor végzett az első, második, stb. helyen.

Delete...

Letörölhetjük a tervezett (design) és a mentett (Saved) szimulációkat.

A programozásról

Az AI modulban a tank agyát irányító programot egy, a BASIC-hez igen közel álló nyelven kell megírnunk. Az egyes utasítások igazából értelmes angol mondatok. Érdekes az is, hogy az egyes tevékenységeket többféle módon is le lehet írni, így mindenki kiválaszthatja a számára szimpatikus formát. További nagy segítség, hogy a parancsokat a kép alján lévő gombok nyomogatásával is beírhatjuk, ekkor még az egyes utasításokra sem kell pontosan emlékeznünk.

Fontos, hogy minden egyes utasítást egy rögzített idő alatt fog a tank végrehajtani (például 1 fokot 16 időegység alatt fordul). Ezért a programot úgy kell megírnunk, hogy a lényeges részek minél kevesebb ideig tartsanak.

Változók:

Programunkban adatok tárolására kétféle változót használhatunk. A saját változóinknak legfeljebb 15 karakter hosszú nevet adhatunk. Ezt a változót ezután bármikor módosíthatjuk.

A rendszer változóit viszont csak felhasználni tudjuk, közvetlenül módosítani nem (ezeket az értékeket az egyes utasítások közvetve változtatják). Ezek a változók a következők:

AllyCode Egy csapattag által küldött kód.

AllyDir Az észlelt csapattag iránya.

AllyDist Távolsága.

AllyEnemyDir A csapattag által észlelt ellenfél iránya.

AllyEnemyDist Távolsága

AllyEnemyX A csapattag által észlelt ellenfél X koordinátája (1 és 62 között).

AllyEnemyY Y koordinátája.

AllyHQX A csapat főhadiszállásának X koordinátája.

AllyHQY Y koordináta.

AllyNum Az üzenő csapattag azonosítási száma

AllyX Az üzenő csapattag X koordinátája

AllyY Y koordináta.

ArmorDamage A páncél sérülése százalékban (100 százalék a teljes megsemmisítés).

CopyCode A Copy Commlink Data parancs végrehajtása után az AllyCode értékét tárolja. Ehhez hasonlóan az összes Allyval kezdődő parancsnak megvan a a Copy-val kezdődő megfelelője.

EnemyDist Az utoljára észlelt ellenség távolsága tankunktól.

EnemyX Az ellenséges tank X koordinátája.

EnemyY Az ellenséges tank Y koordinátája

EnemyHQDist Az ellenség főhadiszállásának távolsága. Értéke mindaddig ismeretlen, ameddig csapatunk valamelyik tagja fel nem fedezi.

EnemyHQX A főhadiszállás X koordinátája. Szintén csak a felfedezése után lesz értéke.

EnemyHQY A főhadiszállás Y koordinátája

FuelLevel A megmaradt üzemanyag százalékos értéke.

IntDamage Tankunk belső részének sérülése százalékban.

KitsLeft A még meglévő javítókészletek száma.

ObjDist Az utoljára észlelt tárgy távolsága.

ObjType A tárgy típusa:

00	semmi
01	út, fa, stb.
02	víz
03	sérült tank
04	fák
05	házak, főhadiszállás
06	épületek, akadály

ennél nagyobb tankok

a 3 és 5 közötti tárgyak lerombohatóak, a 6 nem. A 4 és 6 közötti tárgyak mögött el lehet rejtőzni a radar elől.

ObjX A tárgy X koordinátája.

ObjY A tárgy Y koordinátája.

ObstacleDist Az utoljára észlelt mozgást akadályozó tárgy távolsága.

Obstacle Type E tárgy típusa (it is az előző típusok érvényesek).

ObstacleX Az akadály X koordinátája.

ObstacleY Az akadály Y koordinátája.

RandomNum Az utolsó Get Random utasítás által előállított véletlenszámot tárolja.

RemotesLeft A még működő távoli radarok száma

ScanDamage A radar sérülése százalékosan.

ScanDir A radar pillanatnyi iránya (0 és 7 közötti érték).

TankDir A tank pillanatnyi iránya (szintén 0 és 7 között).

TankNum Tankunk azonosító száma

TankX Tankunk X koordinátája.

TankY Tankunk Y koordinátája.

TreadDamage A lánctalpak sérülése százalékosan. Ha ez 100 százalék, a tank még működik, de mozogni már nem tud.

XYDist A GetDistance X *koord* Y *koord* parancs által kiszámított távolság.

Weap Damage A fegyverzet sérülése. Ha ez 100 százalék, tankunk még működik, de nem tud tüzelni.

Műveletek:

Programunkban a kifejezésekben a következő műveleti jeleket használhatjuk:

+	összeadás
-	kivonás
<	kisebb
>	nagyobb
=	egyenlő
<=	kisebb egyenlő
>=	nagyobb egyenlő
<>	nem egyenlő

Címkék:

Tankunk a program utasításait általában sorról sorra hajtja végre. Előfordulhat azonban (például elágazásoknál), hogy néhány utasítást ki akarunk hagyni, vagy vissza kell ugornunk a program elejére. A címkékkel azokat a sorokat azonosíthatjuk, melyekre a program során ugrani akarunk. A címkék legfeljebb 10 karakter hosszúak lehetnek, és a sorukba más utasítást már nem írhatunk.

Utasítások:

Az utasításokban a # jel egy értéket jelöl, ami lehet egy szám, bármilyen változó vagy egy művelet eredménye. Minden utasítás után zárójelben az egy lépés végrehajtásához szükséges időt írom.

Értékadás"

Saját változóink értékét a következő módon változtathatjuk meg:

változónév = # (1)

Mozgás:

Move Tank Forward # (40)
Move Tank Backward # (40)

A tankot előre, illetve hátra mozgatja. A lépésszám 1 és 62 között lehet. Fontos, hogy 1 lépés tart 40 időegységig.

Fordulás:

Turn Tank To # (16)

A tank számára 8 irány létezik (0 - észak ... 7 - északnyugat) Ez a parancs a megadott irányba fordítja a tankot.

Turn Tank To Face Enemi Tank (16)

Valami, itt például az ellenséges tank felé fordítja a tankot.

Turn Tank To X Y (16)
Turn Tank Left # (16)
Turn Tank Right # (16)

Valahány egységgel balra vagy jobbra fordítja a tankot

Align Tank With Scanner (16)

A radar irányába fordítja a tankot.

Akadályok figyelése

Detect Obstruction At # (4)
Detect Obstruction At Tank Direction (4)
Detect Obstruction At Scanner Direction (4)

A radar használata:

Scan For Enemy Tank (8)
Scan For Enemy Headquarters (8)



Scan For Closest Object (8)

A radar forgatása:

Rotatet Scanner To # (16)

Itt az összes tank forgatásával kapcsolatos parancs párját megtaláljuk (mindegyikben a Turn Tank részt kell Rotate Scanner-re cserélni).

Tüzelés:

Fire Weapon At Obstruction(40)
Fire Weapon At Enemy Tank (40)
Fire Weapon At Enemy HQ (40)
Fire Weapon At Closest Object (40)
Fire Weapon At Tank Direction (40)
Fire Weapon At ## (40)

Az utolsó parancs egy XY koordinátával megadott pontra tüzel.

Javítás:

Repair Internal (60)
Repair Treads (60)
Repair Weapon (60)
Repair Armor (60)
Repair Scanner (60)

Ezek a parancsok sorban a belső műszerek, a lánctalpak, a fegyver, a páncélzat és a radar javítását végzik el. Mindegyiknek csak akkor van hatása, ha tankunknak még van javítókészlete.

Speciális parancsok:

Self Destruct (1)

Önmegsemmisítés.

Launch Remote Scanner (15)

Ha a tank építésekor vásároltunk egy ilyen (Remote Scanner), ez a parancs fellövi a radart az égbe. Ezután mindig a legközelebbi ellenséges tank helyzetét jelzi.

Raise Shield(10)
Lower Shield (5)

A védőpajzs be is kikapcsolása.

Jam Scanner Signal(8)

Ha tankunk rendelkezik a megfelelő szerszámmal (jammer), ez a parancs összezavarja az ellenséges radarokat.

Lock Scanner (5)
Unlock Scanenr (5)

A nyomonkövető radar (Scanner Lock) szintén egy speciális eszköz, melyet külön be kell szereznünk. A Lock parancs hatására ez az eszköz állandóan követni fogja az előzőleg megtalált ellenséget. Az Unlock befejezi a követést.

Get Distance To ## (1)

Kiszámítja a koordinátákkal megadott pont és tankunk távolságát.

Get Random To # (1)

Előállít egy véletlen számot és a megadott változóban tárolja.

Beep (1)

Dudál.

Break (0)

Csak tesztelés közben van értelme. Ilyenkor megállítja a program végrehajtását

x (0)

Üres sor, utána megjegyzést, magyarázatot írhatunk. A programban semmi hatása nincs.

Kommunikáció:

Switch On (1)
Swith Off (1)

Be-, illetve kikapcsolja a rádiót

Transmit Code # To Team (1)

A küldött kód 1 és 100 között lehet. Ilyen kódokkal lehet a szövetséges tankok hadműveleteit összehangolni.

Clear Commlink Data (1)

Törli az utoljára érkezett üzenetet.

Copy Commlink Data (1)

Az összes Copy-val kezdődő rendszerváltozó értékét beállítja a kapott értékekre. Ha ezt nem tesszük meg, a következő üzenet törli a régi tartalmát.

Ugrások:

Branch To címke (1)
Goto címke (1)

Hatásukra a program végrehajtása a megadott címke utáni első soron folytatódik.

Do címke (1)
Gosub címke (1)

Szintén a megadott címkére ugrik. A különbség annyi, hogy előtte megjegyzi, melyik soron adtuk ki a Do vagy a Gosub utasítást. Ezután, ha az új helyen talál egy Resume parancsot, az ugrás utáni sorra.

Resume (1)

Visszatérés a Do vagy a Gosub ugrás helyére.

Döntések:

If feltétel Then ugrás (1)

Ha a feltétel teljesül, ugrik a megadott címkére, ha nem, a következő sort hajtja végre. A feltétel kétféle lehet:

Az egyik mód, hogy valamilyen változókat hasonlítunk össze egymással vagy egy számmal például

If WeaponDamage < 50 The Branch To lövés

A másik lehetőség, hogy a feltétel helyére a következő, előre elkészített feltételek valamelyikét írjuk:

Treads Are Functional A lánctalpak működnek.

Treads Are Not Functional Nem működnek.

Obstructed Akadály van előttünk.

Not Obstructed Nincs akadály.

Obstruction Is Enemy HQ Az akadály az ellenséges főhadiszállás.

Obstruction Is Ally HQ A saját főhadiszállás.

Tank Is Facing Enemy Tank Ellenséges tank van előttünk.

Tank Is Not Facing Enemy Tank Nincs előttünk ellenséges tank.

Scanner Is Aligned és

Tank Is Aligned A radar és a tank ugyanabba az irányba néz.

Scanner Is Not Aligned és

Tank Is Not Aligned Nem ugyanabba az irányba néz.

Tank Is Facing Enemy HQ Az ellenséges főhadiszállás felé néz.

Tank Is Not Facing Enemy HQ Nem az ellenséges főhadiszállás felé néz.

Tank Is Facing ## A két koordinátával megadott pont felé néz.

Tank Is Not Facing Nem arra néz.

Scanner Is Functional A radar működik.

Scanner Is Not Functional A radar nem működik.

Tank Was Found A radar ellenséges tankot észlelt (előtte keresni kell).

Tank Was Not Found nem észlelt.

Object Was Found A radar tárgyat talált (előtte keresni kell a radarral).

Object Was Not Found Nem talált tárgyat.

Enemy HQ Was Found A radar megtalálta az ellenséges főhadiszállást

Enemy HQ Was Not Found Nem találta meg.

Scanner Is Locked A radar ráállt egy ellenséges tankra.

Scanner Is Not Locked Nem állt rá semmire.

Tank Is Being Scanned Az ellenség radarja követ.

Tank Is Not Being Scanned Nem követ.

Remote Scanner Is Available A távoli radar működik.

Remote Scanner Is Unavailable Nem működik

Weapon Is Functional A fegyver működik.

Weapon Is Not Functional A fegyver nem működik.

Tank Is Within Range Ellenséges tank van fegyverünk hatósugarán belül.

Tank Is Beyond Range Kívül van a hatótávolságon.

Object Is Within Range Tárgy hatótávolságon belül

Object Is Beyond Range A tárgy hatótávolságon kívül.

Enemy HQ Is Within Range Az ellenséges főhadiszállás hatótávolságon belül van.

Enemy HQ Is Beyond Range Kívül van a hatótávolságon.

Repair Kit Is Available Van javító felszerelésünk.

Repair Kit Is Unavailable Nincs.

Shield Is Up Be van kapcsolva a védőpajzs.

Shield Is Down Ki van kapcsolva.

Fuel Is Empty Elfogyott az üzemanyag.

Fuel Is Remaining Még van üzemanyag.

Key Pressed Nyomtunk-e le valamilyen billentyűt.

Last Key pressed = „1 betű" Az utoljára lenyomott billenytű egyenlő-e az idézőjelek között megadott karakterrel.

Érdekes, hogy a tank működésébe szimuláció közben már csak az utolsó két feltétel segítségével avatkozhatunk be.

Lemezen tárolt programrészek (Capsule) felhasználása:

Include filenév (0)

Ez a parancs ahhoz szükséges, hogy utána a lemezen tárolt programrészleteket használhassuk programunkban (azaz ezután már bármikor ugorhatunk a bennük használt címkékre).

Hát jó nagy fába vágtam a fejszémet. Remélem, amit leírtam érthető és használható lett, hiszen ez a remek program leírás nélkül semmit sem ér. Az Omegát főleg azoknak ajánlom, akik már elsajátítottak egy keveset a programozás művészetéből. A többieknek kezdetben nem sok élményt fog nyújtani a játék, de az érdekes feladat talán a programozás tanulását is meg gyorsítja.

AMIGA	C-64

GRAFIKA	52	Összesen
ZENE	48	92
JÁTSZHATÓSÁG	95	

MŰHELYTITKOK

The Simpsons 2

(ARCADE)

Májusban jelent meg a játékteremben a Konami videojátéka, a Simpson családról. A játék érdekessége, hogy egyszerre maximum négyen játszhatják, a Simpson család négy tagját, Homert, Marge-ot, Bartot és Lisát irányítva. Az egész vérbeli arcade: a család gengsztereket püfölve és rugdosva üldözi kilenc szinten keresztül a csecsemő Maggie Simpsont elrablókat (no persze nem Maggie olyan értékes, hanem a gyémánt, amit egy gyémántrablás vétlen szemtanújaként véletlenül lenyelt). Bart a gördeszkájával, Lisa az ugrókötelével, Marge a porszívóval és Homer az öklével harcol. Mindez a rajzfilm hamisítatlan stílusában.

No és mindez hogy kerül ide? Még a videójáték fejlesztése alatt megkezdődött a program átírása otthoni számítógépekre (PC & C-64), és volt szerencsém a C-64 verzió programozójának lenni (én kódoltam a fő-játékot. Az intro, a bonus pályák, a megnyerés és a szuper-ingame-tömörítő Kovács Tamás munkája, a grafikát nagyon sokan csinálták, de főként Patrovics Tamás és Szigeti Sándor, a zene eredeti kotta alapján Végh Zoltán (Bruce) alkotása). Így ez az ismertető egy kicsit sajátos szemszögből készült.

Az eredeti játék 5 MByte-nyi grafikát tartalmaz, több videóchip gondoskodik a gyors képszerkesztésről, egy külön Z-80-as vezérli a beépített Yamaha szintetizátort. Ezzel persze a C-64 verzió nem vetekedhet, de megpróbáltuk legalább az arcade hangulatának egy részét áthozni. Az intro és a bevezető képsorok (részletek a rajzfilmből) szinte teljesen megegyeznek az eredetivel. A konverzióban megvan mind a kilenc szint, a bonuspályákkal és a megnyeréssel együtt. Az ellenfelek és animációk is majdnem mind megvannak, persze C-64 grafikával (a programban kb. 1500 sprite van). A pálya végi ellenfelek is igen terjedelmesre sikerültek, a 2. szint végén pl. a főellenség, egy hatalmas lufi 144x100 pixeles sprite, majdnem a képernyő negyedét betölti. A játszhatósággal sincs probléma. Van egy extra ellenfél is az egyik pályán, ami nem szerepel az eredetiben: egy lángszóróval felszerelt gengszter, amely szénné égeti a Simpsonokat (csakhogy az egyéniségünket belevigyük). Sajnos, mindezek ellenére elég keveset sikerült megőrizni az eredeti mozgalmasságából, humorából. Szegény öreg hatvannégyest sajna nem ilyesmire tervezték.

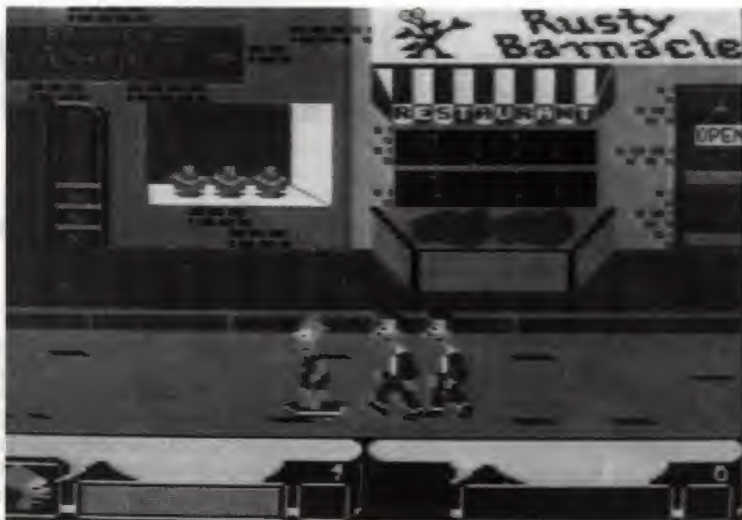


Mint programozó, azt hiszem, természetes, hogy szívesebben mesélek néhány technikai trükkről, amelyek kívülről talán nem is látszanak, mint mondjuk arról, hogy hol milyen ellenfeleket milyen stratégiával kell agyonverni. Tehát most nem arról lesz szó, hogy hogyan kell a játékkal játszani (ez jelenleg még nem is nagyon érdekes, hiszen még csak most lesz a boltokban kapható), hanem arról, hogy hogyan működik. Talán ez ad valami segítséget a jövő programozóinak, de aki csak játszik, nyugodtan átugorhatja.

A programban mindenképpen meg kellett őrizni a több játékos funkciót (no nem négy, csak kettő) és a több ellenfél adta mozgalmasságot, látványhatást (ez nem sikerült sajnos a C–64 Golden Axe egy játékos - egy ellenfél párvidalában). A program egy

speciális sprite multiplexert (multiplexer = 8-nál több sprite-t tud kirakni) tartalmaz, amelyet a váltogatott képernyőkhöz hasonlóan mindig újragenerálok (programot ír egy program). Ez lehetővé teszi, hogy minden sprite háromszor kerüljön ki a képernyőre (összesen tehát 24). Így minden figura legalább két sprite magas, plusz egy az árnyéka, hogy meglegyen a térhatás. A multiplexer generálásakor arra is kell figyelni, hogy a sprite-ok a helyes sorrendben, a helyes magasságok szerint kerüljenek ki a képernyőre, hiszen a figurák 3D-ben mozognak, elmehetnek egymás előtt és felugrálhatnak az épületek tetejére is.

A multiplexer egy bonyolult animációs struktúrától kapja az adatokat. Minden figurának ugyanis megvannak az animációi (mozog, áll, üt, rúg, meghal, stb.), és mindegyik fázisokból, azok pedig két vagy több sprite-ból állanak. Minden figurához tartozik egy vezérlő program, amely meghatározza, hogy egy figurának mi lesz a következő mozdulata, hogy meg tudja mondani az animációs struktúrának, hogy melyik animációra lesz szükség legközelebb. Ez a program a játékosok esetén egyszerű joystick-figyelés, az ellenfeleknél rafinált vagy kevésbé rafinált algoritmus, ami persze minden ellenfélnél különböző, hogy a játék ne lehessen túl könnyen kitanulható. Pl. ha megnyomjuk a tűzgombot, a program megvizsgálja, hogy nincs-e épp kiütve a Simpsonunk. Ha nincs, megvizsgálja, nyomjuk-e tovább a gombot. Ha igen, akkor ez egy ugrás lesz, bekapcsolja az ugró fázist. Ha nem, akkor ez egy támadás lesz. Ha ugrásban vagyunk, akkor zuhanórepülés-támadás, ha a földön, akkor normál támadás lesz. Mivel minden figurának több támadása van, egy véletlenszám-generátor dönti el, melyiket alkalmazzuk, így adva színt a játéknak. Minden ütéshez meg van adva, hogy mely fázisok az ütőfázisok, és milyen messzire hatnak. Ebből, és az ellenfél sebezhetőségi felületéből



FOTÓ: C-64

már azt is meg lehet határozni, hogy elhataláltuk-e az ellenfelet, vagy sem.

A program tartalmaz természetesen egy scroll- és egy háttéranimáció-kezelő rutint, amelynek összhangban kell lennie a spritekirakóval és a zene- és hangeffekt-lejátszóval, hogy a képszerkesztés folyamatos legyen.

Minden adat, sprite-ok, hátterek, zene, tömörítve vannak tárolva, és a program mindig játék közben tömöríti ki azt, amire épp szüksége van. Komoly spórolási lehetőség a helyben tükrözés. Ez azonban bevillana. Egyszerű kiküszöbölési módszer, hogy nem az aktuális, hanem a soron következő fázist tükrözzük meg (ha kell).

Legnagyobb problémát a finom scroll okozta. Ehhez ugyanis legalább két képváltásonként, két pixelenként kell a hátteret scrollozni. A multiplexer generálásához és működéséhez négy képváltás volt szükséges (képváltás: másodpercenként 50 képváltás történik (NTSC), vagyis ötvenszer szerkeszti újra a monitor a képet). Így a programban most két üzemmód van, a sprite és a scroll üzemmód. Köztük való kapcsolgatás eredményezte a legtöbb hibát.

C-64 programozók persze jól tudják, hogy milyen komoly probléma a memóriába való elférés. A fejlesztés utolsó két hónapjában a főprogram terjedelme (18 K) nem nőtt számottevően, mégis, rengeteg új dolog került bele!

Sokat tudnék még mesélni, de ennyi azt hiszem elég a kicsit száraz technikai ismertetőből. Bár a játékot csak azt USA-ban és Japánban fogják kiadni, van egy gyanúm, hogy előbb-utóbb valahogy el fog keveredni kis hazánkban is. Ne ijedjen meg senki, a játék fut Pal rendszerben is, csak a zene lassabb, és néhány effekt (pl. a játék végén a főellenség által dobált atombombák atomvillanása) nem tökéletes.

Mike Murphy

/	/	C-64

GRAFIKA 74	Összesen
ZENE 64	70
JÁTSZHATÓSÁG 68	

BIG GAME FISHING

Horgászoknak sem könnyű

Miután lassan újra itt a nyár, úgy gondoltuk itt az ideje, hogy azoknak az olvasóinknak is a kedvébe járjunk akik nem csak otthon ülnek és nem csak az 576 KByte lapjait, hanem a horgászorsót is szívesen forgatják. Ez a megoldás késztetett minket arra, hogy leközöljük a BIG GAME FISHING teljes leírását.

A játékot betöltve megjelenik a költői kérdés, hogy angol vagy olasz nyelven kívánunk- e horgászni. Ezt a F1 és az F7 billentyű segítségével dönthetjük el. Itt meg kell jegyeznem, hogy miután a gép elég sokat beszélget velünk az egyik nyelv ismerete szükségeltetik a játékhoz. Én a leírás elkészítésekor az angol nyelvű változatot használtam (mivel olaszul csak annyit tudok, hogy pizza), így aki nem beszéli egyik nyelvet sem, az nyomjon egy F7-et és tartson velem.

Tehát aki kalandra és halra éhes, az búcsúzzon el a kedvesétől és a nyelv eldöntése után máris egy menüben találja magát, ahol négy ikont találunk. Ez egy nagyon jól kezelhető rendszer. A négy választható lehetőség a következő:

MAGNÓKAZETTA

- Előzőleg kimentett verzió betöltése szalagról -

MÁGNESLEMEZ

- Természetesen ugyanez lemezről -

FOKOZAT ÁLLÍTÁS

- Ebben a menüpontban három fokozat közül választhatunk:

1. Easy (könnyű)
2. Mediocre (közepes, átlagos)
3. Hard (nehéz, kemény)

Fenti fokozatokat az ikonra állva a joy tűzgombjával állíthatjuk be. Egyébként az ikonban a nehézségi fokozatnak megfelelően a hal is egyre nő.

Ha beállítottuk a nehézségi fokozatot, akkor a jobb oldali ikonra lépünk és egy tüzet nyomunk. Feltűnik a monitoron egy tipikus tengeri kikötő, még a sós tengerillatot is érezhetjük, ha kellőképpen beleéljük magunkat. (Nem kell megijedni a gép jó a kép ugyanaz marad.) Minden udvariaskodást mellőzve közlik velünk, hogy a hajó bérleti díja 55 dollár (YOU RENT A BOAT 55 $), ebbe a ténybe jobb, ha belenyugszunk egy tűzgombbal, mert enélkül nem mehetünk tovább. Ezután közlik velünk az időjárási rényezőket ami lehet:

GOOD WEATHER - jó idő

ORDINARY WEATHER - normális, átlagos idő

BAD WEATHER - rossz idő.

Ezeknek a közléseknek is van jelentőségük, mert pl. én rossz időben egy darab halat nem fogtam, de ha valaki mégis meg akarja próbálni javaslom nagyon figyelje az üzemanyagot, mert rossz időben megnő a hajó fogyasztása.

Ezek után a joy mozgatásával a középső ikonra lépünk, ami egy kupát ábrázol. A magam részéről azt hittem itt valamiféle bajnokságba lehet benevezni, nem így van. Ha tüzet nyomunk újabb almenüben találjuk magunkat, ahol a következőket dönthetjük el: Bal felső sarok (KUPA).

Tájékoztatást ad hajónk készleteiről, ezt egyébként később a boltban is megnézhetjük. Alapállapotban hajónkon a következő felszerelési tárgyak találhatók:

60 l üzemanyag (FUEL)

Akkumulátorunk nincs (BATTERY)

Jelzőrakéta (FLARES) 4 db

Haleledel (SARDINES) 70 db

Horgászzsinór (LINES) 1 tekercs 500 méter vagy láb

Pénzünk (MONEY) 245 dollár.

Meg kell jegyezni, hogy a rendelkezésre álló pénz elég kevés, ha nem fogunk semmit hamar elfogy.

Jobb felső sarok (VÁROS).

Jelentős menüpont, mert sikertelen horgászat esetén itt dönthetünk arról, hogy óhajtjuk-e folytatni a játékot a rendelkezésre álló pénzösszegből. Ha az END OF HOLIDAY kérdésre (A nyaralás vége) YES választ adunk, akkor ismételten a főmenüben leszünk a kezdő pénzösszegért, ellenkező esetben csak a „kalózkodás" után megmaradt pénzösszeg felett rendelkezünk.

A két háttértároló rajza ez esetben arra hivatott rákérdezni, hogy a játékot ki óhajtjuk-e tölteni, ha igen akkor clickeljünk a megfelelő ikonra, írjuk be a file nevet és nyomjunk egy tüzet.

A középen levő (HAJÓ) ikonnal a kikötőbe jutunk vissza. Nézzük a jobb oldali ikont (HORGÁSZBOLT).

Itt bonyolíthatjuk le a szükséges holmik beszerzését. Lássuk mi kapható?

Először a jelzőrakétát vehetjük meg (FLARES) az ára 40 dollár, akkor van rá szükség, ha nincs akkumulátor a hajón vagy bedöglött.

Én a magam részéről azt javaslom, ne költsük erre a kevés kis pénzünket, mert egyrészt a hajón van 4 db, másrészt rossz idő esetén nem mindig veszik észre.

Ennél lényegesen fontosabb tartozék az akkumulátor (BATTERIES), ugyanis ennek hiányában szinte biztos, hogy nem fogunk halat (egyes rosszindulatú pletykák szerint a birtokában sem). Ez azért van, mert a mélységmérő halradar csak ezzel működik. Ráadásul ha bajban vagyunk, rádiónk is csak ezzel működik. Rossz idő esetén bátran vegyünk kettőt mert a rádió hamar lemeríti. Az ára 50 dollár/db.

A továbbiakban kapható még horgászzsinór (LINES) 15 dollárért, a hajón ugyan van egy, de mivel elszakadhat vegyünk egyet. Ez akár a jachton található 500 m-es.

Az üzemanyagból (FUEL) a tartályban lévővel együtt kb. 90 litert vihetünk, melyből a tartály tartalma 60 liter. Egy adag ára, ami 15 liter 10 dollár. Vegyük meg a megvehető két kannányit, szükségünk lehet rá.

Az utolsó vásárolható áru a csali (SARDINES), ezt egyelőre szintén ne vegyünk, mert a hajón van 70 darab, az ára egyébként 7 dollár.

A MONEY felirat mellett megtekinthetjük megcsappant pénztárcánk tartalmát. Figyelem, egy fontos tudnivaló! Ne költsük a pénzünket, csak a legszükségesebbeket vegyük meg, mert egy sikertelen horgásznap után a hajó bérleti díját ugyanúgy ki kell fizetnünk, mert addig nincs újabb tengerreszállás.

Miután mindent megvásároltunk, menjünk a hajó rajzára és nyomjunk egy tüzet. Ismét a kikötőben vagyunk. A hajó ikonon maradva nyomjunk egy fire-t, ezzel felmentünk a hajónk fedélzetére. Itt újabb négy almenü található:

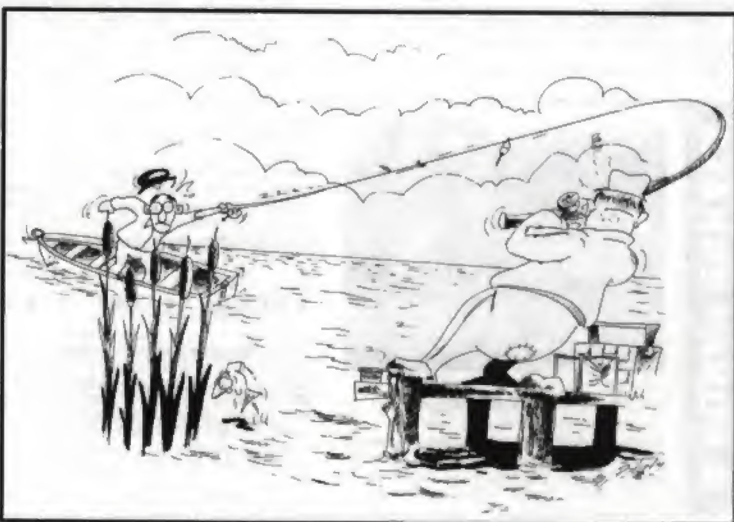
A HAJÓ ikon amire érkeztünk, a kilépéshez.

A TÉRKÉPSZOBA. Ez a navigációs ikon itt dönthetjük el, hogy merre megyünk.

A KORMÁNYÁLLÁS. Ez a hely az eldöntött útirány megközelítésére szolgál.

A SOS ikon. Ezt csak vész esetén kell használnunk. Most először lássuk a navigálási lehetőségeket!

Lépjünk be a térképszobába, azaz a második ikonra és nyomjunk egy tüzet. Megjelent előttünk a számunkra érdekes vízterület térképe. Ezt a térképet egyébként az „M" billentyű (MAP) segítségével a hajóról is bármikor hívhatjuk, ha irányt óhajtunk változtatni, vagy a helyzetünket akarjuk megnézni. Villogó téglalapokat látunk a rajzon ezek a kikötőket jelképezik. Igyekezzünk útirányunkat úgy meghatározni, hogy a közelben legyen kikötő. A belépés után a SET YOUR DESTIMINATION POINT üzenet érkezik, ami annyit jelent, hogy - jelöld ki a célállomást -. Ezt a joy mozgatásával és a tűzgombbal érhetjük el. A hajónkat jelképező célkeresztet a bal alsó sarokban találjuk. Ha kijelöltük a célállomást, akkor a DESTIMINATION SET, azaz - a célállomás kijelölve - felirat villan fel. Ezután rögtön YOU'LL NEED 4 LT üzenetet kapunk, ami azt jelenti, hogy a cél (ez esetben) 4 tengeri mérföldre van tőlünk.





FOTÓ: AMIGA

A szám értelemszerűen változhat. Ha megfelel ez e hely, akkor nyomjunk egy tüzet. Ekkor a CONFIRM THIS POINT üzenet jelenik meg, ami annyit tesz, hogy - hagyd jóvá a kijelölt pontot. Ezt a fire-el tehetjük meg. Ne akarjunk nagyon messze menni, mert az üzemanyag nem lesz elég, és a gép ezt a tényt egy YOU CAN'T GO SO FAR, vagyis - a kannádhoz képest hosszú az út - üzenettel nyugtázza. Ha mégis ide akarunk jutni, akkor a teendőnk az, hogy egy másik kikötőt is útbaejtünk, ahol tankolunk. Még egy érdekesség: ha úgy jelölünk ki egy pontot, hogy köztünk és a célállomás között egy sziget van, akkor a LAND COLLISION COURSE azaz - összeütközés a szárazfölddel - üzenetet kapjuk. A megoldás az, hogy több lépésben jelöljük ki a megközelítendő pontot.

Ha eldöntöttük és kijelöltük az úticélt, akkor a kormánykerék ikonra lépve nyomjunk egy tüzet (vigyázat ebben a menüben csak akkor tudunk ikont váltani, ha a feliratok eltűntek az ikonok alól), és máris a tengeren találjuk magunkat. Az út nagyon rövid ideig tart, és a térkép alatt egy száguldó hajó képe jelképezi. Ezután a fedélzetre vált a kép. Nézzünk körül, ha balról jobbra haladunk a következőket látjuk:

A szélen a mélységmérővel egybeépített „halradart" találjuk. Aki nem vett akkumulátort az megdöbbenve tapasztalja, hogy nem működik. Célszerű visszamenni akkuért, mert így nehéz dolgunk lesz. A radaron három sávot látunk 30, 50, 70 méter vagy inkább láb mélységre osztva, ez jelzi a helyet ahol a halakat találjuk. A halak mozgó pontocskák formájában rajzanak a képernyőn.

A következő ábra a csali választékot szemlélteti. Öt féle csemegéből választhatunk, de csak az „F" billentyű lenyomása után a joystick jobbra-balra mozgatásával.

Tovább haladva egy, a zsinórt stilizáló ábrához érünk, ami a birtokunkban levő zsinórok számát jelzi, illetve azt amit még nem használtunk el. Elérkeztünk a főszereplőhöz, a bothoz. Az orsó felett egy tábla jelzi a lefutott zsinór hosszát.

Mellette egy piros műanyag vödör a csalival, alatta a rendelkezésünkre álló mennyiség darabszáma.

Végül a jobb szélen a hajó vontatási sebességét, az üzemanyagszintet, és az időnk múlását jelző műszert láthatjuk.

Nincs más hátra kíséreljük meg a halfogást!

Először is nyomjuk meg az „F" billentyűt, hatására a horgászbot alatti ablak egy 1-est fog kiírni. Ez annyit jelent, hogy a bot akcióra kész.

Most válasszuk ki az ötféle csaliból a „legszimpatikusabbat" a joy ide-oda mozgatásával.

Ezután tűzgomb és joy - előre a radaron jelzett mélységig (táblán látjuk a lefutott zsinór hosszát) vigyázzunk arra, hogy nagyjából pontosan állítsunk be a mélységet! A zsinór visszahúzását a tűzgomb és a joy együttes hátrahúzásával érhetjük el.

Nincs más hátra kezdjük meg a vontatást. A sebességet a „+" és a „-" billentyűk segítségével állíthatjuk be. Vigyázzunk arra, hogy álló hajóval nem lehet igazán halat fogni. Akik a horgászatban otthonosan mozognak, azok biztosan hallottak az úgynevezett vontatásos horgászatról. Ez a magyar körülmények között a pergető horgászatnak felel meg, a lényege az, hogy a csalit folyamatosan vontatjuk vagy hajó, vagy orsó segítségével.

Most menet közben egy SPACE lenyomásával adagolhatjuk a csalihalat. Egyszerre 10 darabot tudunk bedobni.

Felhívom mindenkinek a figyelmét arra a tényre, hogy a játék (akár csak az életben) itt is jó idegeket és nagy türelmet kíván. Sok összetevőtől függ a halfogás. Akik azonban hajlandók a kezdeti nehézségeket végig „ülni", azok élvezni fogják ezt az életszerű játékot. A magam részéről két alkalommal sikerült halat fognom, a leírás végén elmondom az én tapasztalataimat, adataimat, hátha tudok segítséget nyújtani horgásztársaimnak.

De térjünk vissza a leíráshoz! A sebességmérő mellett egy csík kúszik fel folyamatosan ez az időmérő óra. Ha elérte a „plafont", akkor megkapjuk a THE DAY IS GONE - eltelt a nap - üzenetet. A tűzgomb lenyomása után a YOU MUST RETURN TO THE HARBOUR azaz - muszály visszamenni a kikötőbe - üzenet érkezik (fogadok a jacht kölcsönzős intézte el nekünk). Járjunk el ugyanúgy, mint az indulásnál, csak mindenképpen kikötőt válasszunk úticélként, mert ellenkező esetben közlik velünk, hogy az első utasítást hajtsuk végre azaz menjünk a kikötőbe. Ha megérkeztünk azonnal „leveszik" rólunk a hajó bérleti díját. Amennyiben nincs elég pénzünk, akkora YOU HAVEN'T ENOUGH MONEY LEFT felirattal szégyenítenek meg, ami annyit jelent - lásd be nincs elég pénzed. Ha naivan azt képzeljük, hogy az ügyet egy tűzgombbal el lehet intézni, csalódni fogunk, ugyanis SO YOU MUST GO HOME felirattal hazazavarnak minket a főmenübe. Ha van pénzünk fizessük ki a bérleti díjat, majd az üzletben pótoljuk a hiányzó kellékeket. Ezután a már megszokott módon szállhatunk ismét tengerre.

Nézzük most az SOS ikon használatát. Erre akkor lesz szükségünk, ha felborulunk, vagy az üzemanyagunk elfogy. Az ikonra clickelve, ha van akkumulátorunk, akkor megjelenik alul az SOS felirat egymás mellett négyszer. Ezután kiderül, hogy a segítség nem önzetlen, ugyanis kiíródik a FOR HELP YOU HAVE TO PAY felirat (a végén egy csinos kis összeg), ami annyit jelent, hogy - a mentéshez szükséges x dollár a rendelkezésünkre áll-e? Nyomjunk egy tüzet, ha van pénzünk a kikötőbe, ha nincs akkor otthon azaz a főmenüben találjuk magunkat. Ha nincs akkumulátorunk, akkor a THERE'S NO BATTERY FOR RADIO, vagyis - nincs a rádióhoz akkumulátor - felirat jelenik meg



FOTÓ: AMIGA

nyomjunk egy tüzet vagy egy F1-et és közli a gép, hogy YOU LAUNCH THE STAR SHELLS, azaz - lőj ki egy rakétát. Ezt az előbb említett módon tehetjük meg. A menü a következő dolgokat közölheti még:

A BOAT HAS COME TO THE RESCUE - megmentették a hajónkat

BAD THE WEATHER - rossz idő - ilyenkor nehezen veszik észre a jelzőrakétát.

DEAD THE BATTERY - „halott" az akkumulátor.

Ezzel a menüponttal gyakorlatilag végeztünk is.

A hal a horogra csapásszerűen kap és többször is megmutatja magát. Vigyázat fárasztani kell ugyanúgy, mint a valóságban, mert eltépheti a zsinórt. Eresszük hadd fusson, majd tekerjük visszafelé az orsót. A bot erejét a tűzgomb nélküli joy előre-hátra mozgatásával növelhetjük. A bot szemmel láthatólag nőni és rövidülni fog. Ha sikerült megfogni a zsákmányt a bot végén látható lesz. A kikötőben tapasztalhatjuk pénzünk növekedését is.

A magam részéről én a halat átlagos időjárási viszonyok mellett, 50 láb mélységben a 4-es csalival fogtam. A beetetéseket kb. 25-30 mp-ként végeztem. A hajóval a 4-es sebességi fokozaton vontattam, a játék a leggyengébb fokozaton volt. A zsinórt fel-le mozgattam a bottal kb. 4-5 láb tartományban. A hal az akadás után könnyen adta meg magát. Valószínű, hogy nehezebb fokozatban ez nem így van, hanem többet kell küzdenünk.

Szerintem elég sok türelem kell a játékhoz, de én úgy gondolom, hogy akik szeretnek a valóságban horgászni, azok esetleg felváltva egy-két sör vagy üdítő mellett élvezni fogják a játékot.

Valószínű, hogy a nyelvi kívánalmak és a mérsékelt sikerélmény miatt nem lesz sláger, de azért sokaknak - köztünk nekem is - jó szórakozást tud nyújtani a BIG GAME FISHING.

(fefe)

PC / **AMIGA** / C-64

GRAFIKA	90	Összesen
ZENE	74	72
JÁTSZHATÓSÁG	53	

A HÓNAP BUKÁSA



Hoi (Amiga)

Amikor megláttam a Hoi című programot, az jutott az eszembe, hogy lehet ilyen szemetet kiadni 1992-ben. A grafika olyan, mintha egy 6 éves gyerek rajzolta volna: semmi aprólékosság, semmi beleadott energia... borzalom. A játékmenet fenomenális: egy kis zöld műtyürrel kell kis színes műtyüröket összeszedegetni, aztán nagyon örülni, hogy milyen ügyesek voltunk (ja, és mindez csak 2 lemezen tudott elférni). Ugyan az a helyzet, mint a múlt hónapban a „Race Drivin"-nel; jó intró, borzalmas játék. Frankón nem is írok többet a Hoi-ról, mert még a helyért is kár.

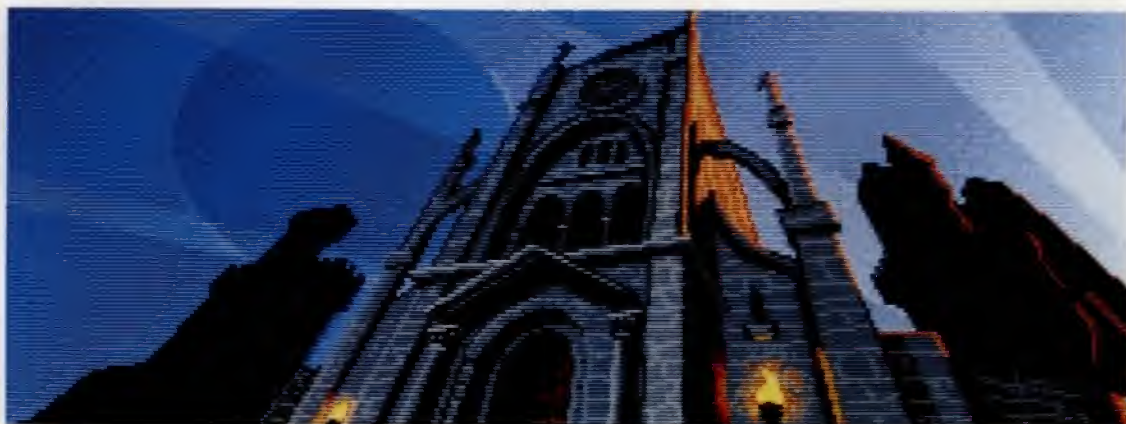
Martin

Pinball Soccer (C-64)



Flipper program jópár született már, de ilyen kellemetlen küllemű alig. Mini golyóval, Spectrum-grafikás háttérrel, pontatlan pattogás-rutinnal kell megküzdenie annak, aki „mindenre elszánt". A programozók egy fura ötlettel próbálták áthidalni a program hiányosságait. A flipper felületén egy focipályát rajzoltak fel, néhány játékossal. A karok között a saját, vele szemben az „ellenfél" kapuja látható, a karokkal pedig gólt kell ütnünk (mozgatás a két SHIFT-tel, SPACE a kilövés). Ha lemegy a laszti, akkor mi kaptunk gólt. Az ötlet fergeteges, azonban vajmi kevés a sikerhez, sőt inkább még nevetségesebbé teszi a játékot. Gyűjtők figyelem! Itt a nagy lehetőség, hogy kollekciótokat egy 140 blokkos koloncca megfertőzzétek.

Zolee



FOTÓ: AMIGA

Csúcs AD&D játék

EYE OF BEHOLDER



Mitől is jó az EOB II? Először is, jóval több helyszíne van, mint az első résznek. Kb. 30 különböző fajta szörnnyel találkozhatunk, változatosak a hátterek is. Ezen kívül sok-sok látványos movie rész van a játékban, élethű animációkkal. A harc nem csak puszta hack'n'slash, sokszor gondolkodni, stratégiázni kell, ki ellen mit és hol használjunk. Persze a Dungeon Master óta fenálló hibája az ilyen típusú játékoknak itt is megvan: pl. lazán elszaladhatunk a beholder disintegrate kacsintása elől (ami ugye az igazi AD&D-ben nem igazán működik...). Nagyon jó fejtörők vannak a játékban: valóban az eszünket kell használni, és nem buta próbálgatást (well, egy esetet kivéve). Maga a hangulat azonban, ami messze minden más számítógépes RPG fölé emeli. A karakterek életre kelnek: gyakran megjegyzéseket tesznek játék közben (pap: „imádkozni fogok az istenemhez, hogy segítsen a harcban," stb.). Az NPC-k is hasonlóan feldobják a játékot, érdemes őket bevenni (különösen ajánlom Calandrát és San-raalt). Ezen kívül az itt-ott elszórt feliratok, versikék, fejtörők láthatóan nagy gonddal, szakértelemmel vannak megtervezve. Szóval „él" a játék, és nemcsak szörnyek aprításából áll. Nem kell állandóan titkos ajtókra, forgatómezőkre figyelnünk: a program figyelmeztet az ilyenekre, vagy térképet ad róluk.

Az EOB jelentette a várva várt áttörést a Pool of Rad.-féle SSI játékok egy idő után beszűkült köréből. Nyilvánvaló volt, hogy a sikerre való tekintettel elkészül a folytatás, csak az volt a kérdés, hogy mikor. Nos, az EOB II végre itt van, és csak szuperlatívuszokban lehet róla nyilatkozni. A legnagyobb, a leglátványosabb, a legizgalmasabb... Azt hiszem, átvette a vezetést a Black Crypt-től is.

Persze, a térképezés néha elkerülhetetlen, de még ez is ízt ad ehhez a játékhoz. És most lássuk, mi is a történet.

TÖRTÉNET

Waterdeep városának főmágusa, Khelben Blackstaff magához rendeli csapatunkat. Egy feladatot kapunk tőle, miszerint nézzünk körül Darkmoon templomában. Állítólag gonosz dolgok készülődnek ott. Ezután a templom melletti erdőbe teleportál mindet, és rögtön kezdődik is a játék. (Persze a dolgunk nemcsak felderítés lesz, hanem ahogy az már lenni szokott, a probléma teljes megoldása is egyben).

KARAKTEREK

Természetesen áthozhatjuk a karaktereinket az EOB-ból, de generálhatunk újakat is. Tolvajt nem igazán érdemes indítani, de egy varázslóra és egy papra mindenképpen szükség van. Az első sorba rakhatunk pl. egy lovagot és egy harcost. A tulajdonságok felpumpálása egy kicsit meg fogja könnyíteni a dolgunkat, bár az EOB II igazándiból ügyességi játék, ezért ennek itt csak „esély-javító" szerepe van. Nem baj, ha van a csapatban elf (mondjuk a varázsló) és törpe (mondjuk a harcos), mert ők sokkal nagyobb eséllyel veszik észre a titkos ajtókat, kapcsolókat, és ez döntő fontosságú.

VARÁZSLATOK

A varázslatok legtöbbje azt hiszem, nem szorul magyarázatra. Csak néhányat írok le, amelynek jelentése nem teljesen egyértelmű:

Blur:" javítja a varázsló AC-jét (2-vel).

Imp. Identify: a kezünkben levő varázstárgyról pontosan megmondja, mire is való.

Dispel Magic: néhol varázsakadályok vannak, ezzel lehet őket megszüntetni.

Remove Curse: az átkozott tárgyakat nem tudjuk kivenni a kezünkből, csak ennek a varázslatnak az elmondása után.

Prayer: mindenki jobban harcol, védettebb, az ellenfélnek ugyanez negatívba.

Remove Paralysis: a hold-ot oldja (mind flayerek!)

Hold Person: ezt mindenki tudja, hogy mire jó, de nem árt tudni, hogy csak humaniodokra (köpenyes papok, varázslók) hat, másra (csontvázak!) nem. Nagyobb szörnyekre inkább Hold Monster-t használjunk.

A többi varázslatot ha kipróbálod, egyből kiderül, hogy mire jó. Új varázslatokat úgy lehet szerezni, hogyha ilyen tekercset találunk, a főmenüből, a Scribe-al bemásoljuk a varázskönyvünkbe.



FOTÓ: PC

STRATÉGIA

Felmerül a kérdés, hogy hogyan lehet a harcokban boldogulni, hiszen ez vitális része a játéknak. Az egyik legalapvetőbb trükk az, hogy találjunk egy 2x2-es szobát, és jobbra-balra ugrálva püföljük a szörnyet. Ha elénk lép, rácsapunk, majd gyorsan továbbugrunk, mielőtt még visszaüthetne. Így még a végső ellenfelet is könnyedén leüthetjük. Ha nincs ilyen szoba, vagy több csapat támad ránk, állandóan mozognunk kell, és ugyanúgy harcolnunk: az ellenfelek általában lassabbak, mint mi. Érdemes mind a két kezünkbe fegyvert venni, és úgy harcolni (ütés: jobb egérgomb). Az ütésre nem mindig reagál egyből a program. Ez nem hiba, vagy lassúság: a program ún. kezdeményezést dob, vagyis meghatározza, hogy ki üthet előbb. Furcsa, hogy ennek ellenére meg lehet csinálni az ide-oda ugrálós stratégiát.

Felesleges magunkat nyilakkal, dartokkal felszerelni: varázslat-használóink a hátsó sorból tűzlabdákat és villámokat dobáljanak. Prayert, Aid-et és egyéb védő varázslatokat csak keményebb ellenfelek előtt érdemes felrakni, az Imp. Invisibility (támadásra sem múlik el) viszont mindig hasznos. Ha elfogytak a jobb támadó varázslataink, mindig pihenjünk - a kajával úgysem lesz probléma, mert a Create Food mindenkinek felpumpálja maximumra.

TIPPEK

Az első helyszín a templom melletti erdő. Rögtön farkasok vesznek minket körül. Az egyik bozót mögött (egy karakterünk felhívja majd rá a figyelmünket) titkos raktárat találhatunk, hozzájutva így a Blur varázslathoz. A kijáratot, vagyis a templomot igen könnyű megtalálni.

A szívélyesen fogadó papot és varázslót nyugodtan támadjuk meg: képmutató gonoszak. Ezután lépteinket lefelé, a pincébe irányítsuk. Bemelegítő kulcsgyűjtögetés és ajtónyitogatás következik. Kellemes testmozgás a csontváz-harcosokkal való csata, egy varázslatnak 10% esélye van, hogy egy ilyen fickóra hat, ezért jobb a hagyományos bunyónál maradni. Itt szedhetjük fel többek között Calandrát, és San-raal csontjait (a feltámasztó hely a templom első szintjén, egy illúziófal mögött van). A pincében van az feladvány, amelyet ésszel nem lehet megoldani, csak próbálgatással: van kilenc kapcsoló, ezekre X alakban (tehát középre és a négy sarokra) kell tárgyakat raknunk, hogy továbbmehessünk. A pincében a fő feladat a négy égtájnak megfelelő kürt összeszedése. Van idelent egy teleport kapu is, amelybe a gyémántot behelyezve feljutunk a papok szintjére. Ennek most legfeljebb csak azért van értelme, mert az alsó pinceszinten nem lehet pihenni (rémálmok kísértenek minket...).

Ha megszereztük mind a négy kürtöt, vissza kell mennünk a templom bejáratához. A szeleket ábrázoló falnál meg kell fújnunk mind a négy kürtöt (kézben ráclick). Ezután következik a Teszt. Egy egy többszintes torony, és igencsak próbára teszi az ember problémamegoldó-képességét. Rögtön az elején egy olyan szobába jutunk, ahol villámok mászkálnak fel-alá, és mindig oda kell lépnünk, ahol nincs villám. Ezután sáska-harcosok légióival kell szembenéznünk. Van itt egy különösen nehéz rejtvény. Egy szobában négy kapcsoló van, és mindegyik lenyomására egy másik alatt kinyílik egy luk (és egy folyosón egy ajtó). A megoldás a következő: Azt a három kapcsolót kell megnyomnunk, amely az első három ajtót kinyitja. Ezután a harmadik és a negyedik ajtó között van egy kapcsoló, amely az egyik üreget illúzió-üreggé változtatja. Erre lépve, a negyedik kapcsolót is meg tudjuk nyomni, és tovább tudunk menni.

Kedves fejtörőt jelentenek még a különböző talányokat feladó, és mindenfélével megetetendő szájak. A kérdésekből általában könnyen ki lehet találni, mit kell a szájukba tömni (csontok, rohadt kaja, átkozott fegyver, varázstekercs, mantis szobor, robbanó üveggolyó), de van egy, amit nagyon nehéz kitalálni: "One for each year, and one less to fear", erre köveket kell a szájba tömni.

Kemény csatát kell a beholderekkel vívnunk: a szemtől-szembe harc itt biztos pusztulást jelent. A teszt végén be kell rohannunk egy szobába, ahonnét egy papnő két bihit szabadít ránk, és rányomni a tenyerünket az oltárra. A beholdereket is meg lehet ölni, de ez valamivel nehezebb feladat.

Ha megkaptuk a jelet, akkor bejuthatunk a templom második szintjén ott, ahol csak Darkmoon jelével engednek be. Egy békés szint után (itt, egy 3x5-ös szobában, egy illúziófal mögött van az első tükörpajzs) jön a leves sűrűje. A két fejre dispel magic-et rakjunk, hogy bejuthassunk. Hamarosan baziliszkuszoktól nyüzsgő helyen találjuk magunkat (pillantásuk kővé változtat). Ezen a szinten lehet megtalálni a többi tükör-pajzsot (amelyekre később lesz szükség). Érdekes fejtörő az a szoba, ahol 2x3 kőlap van, és ha rálépünk valamenyikre, rögtön megjelenik előttünk egy kőfal. A megoldás: lépjünk a szélen rá egy kőlapra, dobjunk át egy tárgyat a túlsó falnál levő lapra. A fal elindul arrafelé. Lépjünk előre, a fal visszafelé indul, de

már elkésett. Mielőtt azonban errefelé nyomulnánk, ugorjunk el északnyugat felé. A baziliszkuszt ráholdolva a kapcsolóra a 4x6-os szobában, eltűnik a lyuk, továbbmehetünk. Egy firebal-szórós helyre jutunk, amely ráadásul a 10-84 hp közti harapású bulette-ktől nyüzsög. Kissé nehéz az életbenmaradás, de nem lehetetlen. Ennek a szekciónak a délkeleti sarkában van egy folyosó, amely vitális a továbbjutáshoz.

MINDEN varázskönyvünket és szent szimbólumunkat dobáljuk le a varázsszáj utasítására, és lépjünk be a teleportba. Előtte persze nem árt egy varázs-ablakot lekérnünk (kis programhiba, PC-n biztosan működik), hogy könyv nélkül is tudjunk varázsolni. Ha nem egy kereszt alakú szobába jutottunk, akkor tényleg mindent leraktunk. Halomra írtva néhány bulette-t, és szétverve egy visszasebző falat, egy testes démonnal kell megküzdenünk. A jutalmul kapott piros kővel juthatunk tovább a korábban említett mozgó-falos részen.

Ezután már inkább a harcon van a hangsúly. Ravasz fejtörő még egy helyszín, ahol kereszt alakban vannak kapcsolók, üvegfal mögött hat másik kapcsoló, és van még két teleport. A kereszt tulajdonképpen egy egyszerű műszer, amely azt szabályozza, hogy melyik teleporter él (bal vagy jobb kapcsoló), és azon belül a teleport a maga oldalán, az üvegfal mögött melyik kapcsolóra teleportálja a beledobott tárgyat (középső három kapcsolója a keresztnek). Nem két perc alatt jöttem ám rá én sem! Ha mind a hat fal mögötti kapcsolón van valami, kinyílik a kijárat. Egy helyen a kétségbeesett Dran nagyon eredeti módon próbál minket beugratni, de akinek van egy kis sütnivalója, az nem dől be.

Akinek megvan mind a hat tükörpajzsa, az bejuthat a medúzák szintjére. Ezt igen nehéz térképezni, de nem lehetetlen. Itt egy érdekes rejtvény, amikor négy kapcsoló mindegyikére rá kell csalni egy-egy medúzát, ráholdolni (hold monster), majd rácsukni az ajtót. Ez a Chaos Strikes back-ből vett ötlet fog egy ajtót kinyitni. Sajátos helyszín még a jégóriások fészke. Szegénykék, négykézláb mászva kell a szűk folyosókon közlekedniük. Azzal, hogy ütésük az összes karakterünkre hat (ugye, nagy a mancsuk), egészen eredeti módon csinálták a szerzők egy közepes szörnyből nehezen legyőzhető, gyilkos ellenfelet.

A Talon kardot a papok szintjén (a templom második szintje), a piros kulcsos ajtó kinyitása után lehet összerakni a nyeléből, a drágakőből és a pengéből. Ha jól emlékszem, itt kell egy üvegfalat a smaragdkalapáccsal szétütni. Következik a végső szekció.

Az egyik lépcsőn felmászva, termelhetünk egy csomó robbanó üveggolyót, a másikon felmászva, derekas teleportálgatás után bejutunk a keleti falon lévő beugróba. Rakjuk be a piros gyűrűt. Ez az új teleportálási mód. A földön csúszkáló gyűrűket úgy lehet összeszedni, hogy más tárgyakat rakunk mellé. A Gyűrű szoba közepébe az illuziófalakon átgyalogolva juthatunk be. Valamivel feljebb, a kapcsolókat tekergetve sorba berakhatjuk a robbanó gömböket a helyükre. Látványos movie, és megnyílt a feljárat a végső szinte. Agyszívók és tűzszalamandrák állják utunkat. Nem kell harcolni, a továbbjutáshoz elég két dispel magic.

És itt a vége - fény derül a gonosz Dran tervei közül mindazokra, amelyekre eddig nem derült, és megtudhatjuk, hogy ki is ő valójában, és honnét nyerte a hatalmát... A végső harc után pedig látványos megnyerés.

Nos, ennyi a tippcsokor. Remélem, kifelejtettem egy-két dolgot, vagy esetleg felcseréltem, nehogy túl könnyű dolga legyen annak, aki esetleg az eszét egyáltalán nem használva, kizárólag a leírás alapján játszik. Ja, és kíváncsi vagyok, rájött-e valaki, hogy mi az értelme annak a szobának, amelyben egy csomó koponya van a falon, és színes drágakövek (teleport a pap-szintről). Have fun!

Mike Murphy

PC / AMIGA	
GRAFIKA 83	Összesen
ZENE 49	99
JÁTSZHATÓSÁG 99	

Starbyte Soccer Super



Számomra nagyon meglepő volt, hogy egy cég két hasonló témájú játékot dobjon egyidőben piacra. Amikor azonban kipróbáltam a programokat, láttam, hogy nem is hasonlítanak annyira egymásra, hiszen mind nehézségben, mind megvalósításban hatalmas különbségek vannak. Az SSS sokkal többet tud (például egyszerre hatan játszhatnak vele), mint a Soccer Manager Plus, a kivitelezés azonban már nem olyan szép és a program kezelése is jóval bonyolultabb.

A játék elején választanunk kell, melyik bajnokságban akarunk részt venni, majd el kell döntenünk, mi legyen a játék célja (bajnokság, kupa,...) Mindezek után a főmenübe jutunk.

Aufstellung: A kezdő tizenegy kiválasztása. A nevek mellett a játékosok ügyességét, erejét, formáját, sárgalapjait és állapotát (Krank - beteg, Verletz - sérült, Gesperr - eltiltott, Verreist - edzőtáborban van) látjuk.

Positionen: Ebben a pontban állíthatjuk be, hogy az egyes játékosokat milyen poszton akarjuk használni.

Trainingslager: Itt először ki kell választanunk azokat a játékosokat, akiket edzőtáborba küldünk, majd a táborok között kell válogatnunk. Vigyázzunk, mert a táborban lévő játékosokat a következő meccsen nem használhatjuk. Akik nincsenek benne a kezdőcsapatban, azokat itt egy pipa jelöli.

Transfer: Itt az első pontban játékosaink szerződését nézhetjük meg. A második pontban valamelyiküket átadólistára tehetjük, a harmadikban pedig visszavehetjük onnan, ha meggondoltuk magunkat. Az utolsó pontban új játékosokat vásárolhatunk.

Stadion: Ebben a pontban kezdhetjük meg új lelátórészek építését vagy lebontását. Ha kevés pénzünk van ezeket az építkezéseket a harmadik ponttal félbeszakíthatjuk. Végül itt állíthatjuk be az álló- és ülőhelyek árát is.

Ligainfo: A bajnokság állását és az eredményeket nézhetjük meg.

Spielerinfo: Csapatunk játékosairól kapunk információt (meccsek, gólok, lapok száma, fizetés).

Statistiken: Itt a rengeteg statisztikán túl megtaláljuk a góllövőlistát és a forduló válogatottját is.

Bevertung: A megjelenő lapon csapatunk és leendő ellenfelünk erejének, moráljának összehasonlítását olvashatjuk.

Spieltaktik: Ez tulajdonképpen nem is igazi taktika, hiszen csak azt tudjuk megadni, hogy támadni vagy védekezni akarunk-e a következő mérkőzésen.

Verträge: Megnézhetjük, hogy játékosaink szerződése mikor jár le illetve, hogy milyen formában vannak.

Werbung: Ebben a pontban szerezhetünk hirdetéseket a játékosok mezére és a pályát körülvevő plakátokra. Amikor a jelentkezők között válogatunk, ne csak az összeget nézzük, hanem azt is, hogy hány meccsre akarják a hirdetést lekötni. A foglalt felületek mellett láthatjuk, hogy az a szerződés még hány mérkőzésre szól.

Finanzen: Itt anyagi ügyeinket intézhetjük el. Például hitelt vehetünk fel és fizethetünk vissza (Credit), pénzünket a bankba tehetjük, vagy akár egy másik játékosnak is kölcsönadhatjuk. Végül kitölthetünk minden fordulóban egy totószelvényt, mellyel ha szerencsénk van, rengeteg pénzt nyerhetünk.

Spielebilanz: A képernyőn az egyes csapatok ellen elért eredményeinket látjuk.

Managerinfo, Managerpunkte: Munkánk értékelése.

Spielzug beenden: A mérkőzés megkezdése. A mérkőzés után megtudjuk az összes végeredményt, bevételeinket és kiadásainkat, a bajnokság állását, a sérüléseket és következő ellenfelünk nevét.

Ezek tehát a lehetőségek. Gondolom a lista hosszából is látszik, sok dolgunk lesz, ha a játékot bajnokként akarjuk befejezni. Akinek pedig ez nem sikerül, az se keseredjen el, hiszen legalább egy jól játszott

EPIC



FOTO AMIGA

Több mint egy évig vártunk rá. Képeket láttunk belőle, előzeteseket, és csak homályos elképzeléseink voltak, hogy milyen is lesz valójában. És most megérkezett az év játéka, 1992 Impossible Mission-ja az OCEAN jóvoltából: EPIC.



FOTO AMIGA



FOTO AMIGA

Réges régen, egy távoli galaxisban... Az emberi faj szülőbolygólya végveszélyben van. Egy szupernova robbanás végleg kipusztíthat mindent és mindenkit, aki a közelében van. Nem kevesebb, mint nyolcezer hajó kel útra, hogy az embereket egy szebb jövő felé szállítsa. Szerencsétlenségükre az egyetlen megfelelő útvonal az ellenséges Rexxon Birodalmon keresztül vezet. Nincs más lehetőség, az idő szorít... neki kell vágni! A flotta, két szuper romboló, a Red Strom és a Battle Axe, plusz egy tucat kisebb gép oltalmában behatol a Rexxon zónába, és elindul egy háború, amelyet senki sem óhajtott. A flotta egyetlen reménysége a túlerővel szemben egy titkos egyszemélyes hajó, amely fegyverzetével és tudásával képes arra, hogy meggyengítse az ellenfelet.

Így kezdődik a Digital Image Design új játéka, az Epic. Azután a sok idő után, amióta elkezdték hirdetni, felmerül a kérdés: megállja-e egyáltalán a helyét a mostani csúcs játék-özönben. Stílusát tekintve a program egy 3D-s űr shoot'em up, melyben a játékosnak 10 űr és bolygófelszín küldetésben kell résztvennie. Az interaktív sztori attól függően alakul, hogy milyen teljesítményt nyújtunk ezekben - meg tudjuk-e semmisíteni az adott objektumot vagy ellenséges hajókat.

Az Epic-ben a lényeg kizárólag az akcióra korlátozódik. A küldetések előtt megkapjuk a feladatunkat, melyet idő-limit alatt kell végrehajtanunk, a késlekedésnek súlyos következményei lehetnek.

Ugyanúgy mint a Core Thunderhawkjában, a le és felszállások a computer által vezéreltek, így ezekkel nem kell bajlódnunk (elmarad az idegesítő „Az űrhajó nem jó szögben közeledik a dokk felé" figyelmeztetés). Ilyen esetekben csúcs külső kamera nézetekből csodálhatjuk meg az eseményeket, s aki esetleg nem kíváncsi rájuk, az akár tovább is ugorhat.

Kidokkolás után a pilótafülkében találjuk magunkat. Alapállapotban az irányítás a mouse-zal történik: az egyik gombbal gyorsítunk, a másikkal tüzelünk az éppen választott fegyverből. A billentyűzetről vezérelhetjük a változatos fegyverarzenálunkat. Kezdetben kis kaliberű flótával rendelkezünk, de a játék során komoly lézerek és rakéták is szerezhetők. A sztori végére 14 különböző gyilkoló eszköz közül választhatunk.

Az irányítás még mouse-zal is praktikus. Az „F1..." gombokkal a külső/belső nézeteket válthatjuk (zoom ki/be funkció adott), de áttérhetünk billentyűzet vagy joystick irányításra is.

A küzdelem vagy az űrben, vagy a bolygók felszínén folyik. A felszínen a helyzet a gravitáció miatt trükkössé válik, s itt igazán bámulatos akrobata mutatványokra vagyunk képesek. Az űrben más a helyzet, ott gyakran keveredünk olyan helyzetekbe, amelyeket a Jedi visszatér végén láthattunk: nagy űrhajók tömege, közüttük kisebb vadászok cikáznak... bámulatos. A nagy hajókkal vívott csaták különlegesen atmoszférikusak, de a grafika



FOTÓ: AMIGA

ilyenkor a sebesség megtartása miatt kissé elnagyolt. Óriási látvány, amikor berepülünk a rombolók tornyai és hajtóművei közé!

A töméntelen cikázó és csatázó hajó látványa igen kaotikus, ez az az élmény, amelyben Amigás szemnek még nem volt része (PC tulajdonosoknak is csak a Wing Commander nyüstölésekor). Amellett, hogy az akció rendkívül gyors, nagyon könnyű az akció központjában maradni, de szerencsére a harctérről való kisodródáskor hangjelzést kapunk: ideje visszafordulni. A haladási irány a „HELP" megnyomásával kérhető le. Nagyon intelligens a befogó rendszerünk is, ugyanis ha a játékos saját társát akarja leszedni, egy nagy kereszt jelenik meg a szeme előtt. A küldetések egyébként nem túl változatosak, de mégsem unalmasak. Egy-egy célobjektum megsemmisítése komoly feladat, de a hajókkal való küzdelem is meg tudja izzasztani az emberfiát.

Sajnos, az Epic-ben nincs meg az a lehetőség, hogy kommunikáljunk a többi vadászpilótával (á lá Wing Commander). Pedig ettől még jobban „Csillagok Háborúja"-szerű lenne a dolog. Az összes üzenet, amit kapunk, néhány elismerő szó a találatok esetén: ezek a középső kis monitorunkon jelennek meg.

Szerintem azon küldetések, melyeket a felszínen hajtunk végre, sokkal érdekesebbek, mint az űrbeliek. Ilyenkor a grafika is klasszabb, óriási lövegeket, felszálló állványokról felemelkedő hajókat, hegy nagyságú bányász bulldózereket láthatunk.

Mint már említettem, a sztori annak függvényében változik, hogy milyen erdményeket érünk el. Ezért az Epic egy fantasztikus filmnek is felfogható, melyet saját magunk rendezünk. Előfordulhat, hogy több újrajátszás után is más-más helyzetbe kerülünk. Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy ezen „más" helyzetek azért limitálták, leginkább a „sikeres" vagy a „sikertelen" verziót láthatjuk.

A 10 küldetésben a következőket kéne tenni:

1. - Meg kell tisztítanunk a Rexxon birodalom határánál levő területet, és meg kell semmisíteni az Amargam Nine közelében lévő állomást, mielőtt az figyelmezetetné a Rexxon hajókat.

2. - Totálisan el kell pusztítanunk a Tarrun és Stallica bolygók bányászállomásait, amelyek a Rexxon hajók üzemanyagához termelik az alapanyagot.

3. - Szét kell vernünk a Tarrun közelébe érkező Rexxon erőket.

4. - Szét kell robbantanunk egy gigantikus Magma ágyút a Potead bolygón.

5. - A Magma ágyú elvesztése feldühíti a Rexxon harcosokat. Erőik egy komoly része érkezik a helyszínre, melynek minimum 60%-át meg kell semmisíteni a sikerhez.

6. - Egyszerű dolgunk van, mindössze fenéken kell billentenünk a Rexxon irányító központot.

7. - A történelem legnagyobb űrcsatája van kilátásban. Meg kell semmisítenünk a Rexxon anyahajókat, mielőtt azok megközelítenék a földi flottát.

8. - El kell kísérni a flottát az új otthonhoz, az Ulysees-hez. A Rexxon birodalom maradéka egy utolsó kísérletet tesz a visszavágásra.

A program zenei részéről nem tudok túl sokat nyilatkozni: atmoszférikus, de egy idő után unalmassá váló muzsika szól. A játék grafikája osztályon felüli. Ilyen gyors 3D-t még nem láttam, főleg ha figyelembe veszem a képernyőn mozgó hajók számát. A külső nézetek bombasztikusak, és a program még ezekből is jól irányítható.

PC / **AMIGA** /

GRAFIKA 98	**Összesen**
ZENE 79	**95**
JÁTSZHATÓSÁG 92	

Végül megjegyzem, hogy a figyelmes szemlélő ismerős űrhajókat és momentumokat fedezhet fel a játékban. A „Battlestar Galactica" sorozattól kölcsönözték a Rexxon vadászokat és a földi cirkálókat, maga az Epic hajó a Jedi visszatérből való (A-Wing Fighter), és még egy csomó dolog van kiragadva, pl. a Star Trek filmekből és a fantasztikus Ro-Busters című 2000 A.D képregényfüzetekből.

Az EPIC az a játék, amit mindenkinek meg kell szerezni. Szerintem minimum olyan híre lesz, mint azoknak a nagy C64-es stuffoknak, amelyeket még ma is emlegetünk. Grafikájával, gyorsaságával, érdekességével mérföldkő ez a játék: na most megyek, mert a negyedik küldetéssel még hadilábon állok...

Martin

STORM MASTER

Gyönyörű képek, jó zenével

Sajnos a legtöbb stratégiai programnál (tisztelet a kivételnek) nem törődnek a szerzők túl sokat a grafikával és hanggal, így néha egész ocsmány dolgok jönnek össze (pl. Afrika Korps). Ez azonban nem áll a Silmarils legújabb játékára, a Storm Masterre, amely gyönyörűen megrajzolt képek és jól megírt zenék sokaságával kápráztatja el a játékost.



A kerettörténet meglehetősen sablonos, dióhéjban a következő: egy távoli világon két birodalom, Eolia és Sharkania többezer éves háborúja lassan a végéhez közeledik. A játékban Eolia uralkodójaként küzdhetünk Sharkania ellen. A szépen kidolgozott intro megcsodálása után kiválaszthatjuk a nehézségi fokozatot (level), ki-be kapcsolhatjuk a légi harcot (3d), valamint megadhatjuk, hogy a háború melyik szakaszában kapcsolódunk be a játékba. A legkönnyebb dolgunk 7272-ben lesz, a legnehezebben pedig 7782-ben győzhetünk. Van még egy gyakorló pálya is, ahol a nulláról indulva ismerkedhetünk meg a játék kezelésével. Az old game-mel tudunk egy kimentett játékállást betölteni, az OK-kal pedig elkezdhetjük a játékot.

A HETEK TANÁCSA

Eoliát közvetlenül hét miniszter irányítja, rajtuk keresztül gyakorolhatjuk hatalmunkat. Ennek a hét miniszternek azonban megvan az a rossz tulajdonsága, hogy ha a dolgok rosszul alakulnak, hajlamosak átállni az ellenséghez, valamint előfordul, hogy egyikük-másikuk rövid időre eltűnik valamilyen hangzatos ürügyre hivatkozva. A miniszterek az óramutató járásával megegyező irányban:

Bohóc:

ő felelős a nép hangulatáért. A fejére clickelve egy rövid listát láthatunk a birodalom szórakoztató intézményeiről, ezeket megtámogatva növelhetjük népszerűségünket. Egyébként ez a fickó különösen pofátlan, ugyanis ha nem foglalkozunk vele eleget, egyszerűen kövér disznónak titulál és pár hónapra eltűnik.

Kövér kereskedő:

ő a pénzügyminiszterünk, számos fontos üzleti tranzakciót hajthatunk végre rajta keresztül. Ráclickelve a helyi tőzsdén találjuk magunkat, ez az üzleti élet központja. A képernyő közepén kezet fogó két alakkal különböző előnyös üzleteket köthetünk, a jobb alsó sarokban lévő írnokkal pedig az adókat szedhetjük be. A jobb felső sarokra clickelve adhatunk illetve vehetünk különböző árukat. Először jelöljük ki a kívánt árut, majd a jobb alsó sarokban lévő tömegre clickelve vásárolhatunk, a bal alsó sarokban lévőre pedig eladhatunk. A középen álló kikiáltóval hitelesíthetjük az üzletet.

Molnár:

ő a mezőgazdasági miniszterünk, vele építtethetünk különböző ültetvényeket illetve üzemeket. A térképet a bal felső sarokban lévő nyilakkal scrollozhatjuk, a mellette lévő ikonnal pedig azt nézhetjük meg, hogy a birodalom mely részein van szél. Az alul lévő ikonok balról jobbra:

1. Búzaültetvény építése. Nem túl jó befektetés, mivel nem sok pénzt hoz, viszont szükség van a sok búzára, hogy a nép ne lázongjon.
2. Broomf csorda alapítása. Azt ugyan nem tudom, hogy mi az a Broomf, de biztos finom lehet, mivel egy-két csorda belőlük jelentősen javítja a nép hangulatát.
3. Méhészet építése, mézet termel.
4. Gyár építése, talán ez a legfontosabb létesítmény, orrvitorlát, tatvitorlát, szárnyat és ballont termel.
5. Itt tudjuk különböző létesítményeinket pénzzel megtámogatni. Az alapításkor adjunk olyan 20-30 kaa (ez valami helyi pénz lehet) támogatást, így sokszorosára növelhetjük a termelést.

Varázsló:

vele tudunk a birodalom különböző területein szelet támasztani. A szél annyiban fontos, hogy növeli ültetvényeink és gyáraink termelését. A térkép alatti ikonok balról jobbra:

1. Templom építése. Elég drága, de templom nélküli nem

juthatunk új varázslatokhoz.

2. Varázsló mozgatása.

3. ???

4. Imádkozás, eddig még nem jöttem rá, hogy mire jó.

5. Varázslás. Első 4 varázslatunkkal szelet támaszthatunk saját birodalmunk fölött, az utolsóval pedig villámlást bocsáthatunk Sharkaniára. A jobb alsó sarokban lévő ikonnal tudunk szélidéző ceremóniát tartani, feltéve ha egy templomban állunk. A ceremónia azért fontos, mivel csak így juthatunk új varázslatokhoz. A ceremónia abból áll, hogy a különböző figurákkal új és új szertartásokat mutathatunk be. Ha sikerült a szertartások helyes kombinációját kitalálnunk, kapunk egy új varázslatot.

Tanácsadó:

Ő ugyan nem miniszter, viszont rendkívül fontos, mivel csekély 1 kaa fejében részletes tájékoztatót ad a birodalom helyzetéről.

Katona:

ő a hadügyminiszterünk. Az ikonok balról jobbra:

1. Repülőtér kiépítése, minimum egyre feltétlenül szükségünk lesz.

2. Légvédelem építése. A légvédelem a közelébe kerülő légiflottákat megrongálja vagy elpusztítja, úgyhogy nem rossz befektetés ezekből egyet-kettőt a városaink köré telepíteni.

3. Zsoldosok toborzása. A toborozható zsoldosok balról jobbra: kapitány, pilóta, tüzér, katapultkezelő, katona, szakács.

4. A raktáron lévő repülőinket tehetjük egy tetszőleges repülőtérre.

4. Hadjárat indítása. Először meg kell adnunk a kiindulási repteret, majd a résztvevő gépeket, végül pedig a hadjárat időtartamát. Miután mindent megadtunk, végre megkezdhetjük a hadjáratot. A fehér nyilakkal kormányozhatjuk flottánkat, a nyilak mellett lévő ikonokkal tudunk egy ellenséges várost megtámadni illetve bombázni. Jobbra láthatjuk még jelenlegi sebességünket, az eddigi támadásaink során összerabolt pénzt, a hadjáratból még hátralévő napokat, valamint a flotta gépállományát.

Inkvizítor:

ez a nem túl megnyerő külsejű figura irányítja titkosszolgálatunkat. Vele tudjuk az ellenséges minisztereket meggyilkoltatni illetve kémkedhetünk is (természetesen nem ingyen).

Írnok:

itt menthetjük ki a játékállást egy formázott lemezre, ez egyébként 1 kaa-ba kerül.

Leonardo:

ő az ügyeletes zseni, vele tervezhetjük meg és építhetjük



föl repülőinket. Ha egy új repülőt akarunk tervezni, először is válasszuk ki a tervezőasztalon a típusát. A következő négy típus közül választhatunk:

1. Skruuz: nehéz vadászgép, de tudunk vele bombázni és fosztogatni is.

2. Ikaar: könnyű vadászgép, nem lehet vele bombázni és a páncélzata is gyenge.

3. Oglee: könnyű csapatszállító, jól lehet vele fosztogatni.

4. Noove: nehéz csapatszállító, ezzel lehet a legjobban fosztogatni.

A típus megadása után a választott gép váza jelenik meg, a pirossal jelölt pontokra tehetünk különböző alkatrészeket, mivel repülőnk alapállapotban még nem működőképes. A vízszintes propellerrel és a ballonnal a felhajtóerőt (lift force) növelhetjük, az orr és tatvitorla, a függőleges propeller, a szárny a sebességet növeli (speed), a motorral növelhetjük a propellerek hatásfokát, a pajzs a páncélzatunkon javít. Ha minden rendben, clickeljünk az OK-ra. A következő lépés a legénység összeállítása lesz. Kapitányra (captain), pilótára (pilot), katapultkezelőre (catapultor), tüzérre (riflemen) feltétlenül szükségünk lesz, a fosztogatáshoz pedig nem árt/jó/ néhány katonát magunkkal vinnünk. A szakács (cook) nem létfontosságú, de azért nem árt egyet belőlük is a csapatszállítóinkra tenni. A legénység összeállítása után összesített információt kapunk gépünkről. A sebesség ne legyen kisebb 90 csomónál, a tűzerő (firepower) és a legénység (crew) lehetőleg legyen mindig jó (good). Nagyon fontos, hogy a felhajtóerő legyen nagyobb, mint gépünk súlya (total weight), ellenkező esetben nem tudunk majd felszállni. A TEST ikonnal tudjuk a repülőt letesztelni, teszt nélkül egyébként nem tudjuk a gép sorozatgyártását beindítani. A tesztelés igen egyszerűen zajlik, ha minden rendben van, a gép zökkenőmenetesen felszáll és tesz egy tiszteletkört, ellenkező esetben egy látványos robbanás keretében darabjaira esik szét (lehet újra próbákozni). A gép megtervezése és letesztelése után a bal felső sarokra clickelve tudunk a hadsereg számára a gépből néhány darabot legyártani (a gyártás csak akkor lehetséges), ha rendelkezünk elég legénységgel és alkatrésszel. A falon lévő pergamen az eddigi gépeink tulajdonságairól tájékoztat, a jobb felső sarokra clickelve pedig lebonthatjuk a raktáron lévő repülőinket.

LÉGI CSATA

Ez a játék egyetlen akció része, egyébként két ellenséges légiflotta találkozásakor jön létre. A vezérhajónkat irányíthatjuk a csatában, a közepén lévő nyilakkal kormányozhatunk, a jobb illetve bal oldalon lévő nyilakkal tüzelhetünk, a piros ikonnal pedig a katapultot használhatjuk, a jobb alsó sarokban láthatjuk az ellenséges gépek számát, a bal alsóban pedig saját flottánk gépállományát. Egy ellenséges gép megsemmisítéséhez általában két találat szükséges.

JAVASOLT STRATÉGIA

Először is vásároljunk egy búzaültetvényt és adjunk neki 30 kaa támogatást, majd ugyanezt játsszuk el egy gyárral is. Ezt ismételgessük úgy 5-6 fordulón keresztül, közben folyamatosan adjuk el a gyárakban készült alkatrészeket. Mikor összegyűlt 1500-2000 kaa, vásároljunk néhány fontosabb alkatrészt (motor, páncél, gépvázak stb.), fogadjunk fel zsoldosokat, majd a tudóssal tervezzük meg gépeinket. Ezután építsünk repteret és egy kb. 20 gépből álló flottát, s végül indítsuk el a hadjáratot. A flottánkkal először repüljünk K-nek, majd É-nak. Az utunkban kerülő ültetvényeket bombázzuk le, de fő célpontjaink a városok lesznek, ugyanis ezek kifosztásával nyerhetjük meg a játékot. Támadásunk közben az ellenfél sem tétlenkedik, egymás után indítja elpusztításunkra a flottáit, úgyhogy nem fogunk unatkozni. A játék akkor ér véget, ha már az összes ellenséges várost kifosztottuk vagy éhező népünk végez velünk.

A játék legnagyobb pozitívuma a kiváló grafika és hang, azonban a készítők már nem fordítottak elég figyelmet a játszhatóságra. A pályák nem sokban különböznek egymástól, így a játék rövid idő után unalmassá válhat. A légi csatát elég jól oldották meg a játék készítői, de az n-edik küzdelem után már is megunja az ember (hál istennek ki lehet kapcsolni). Összességében tehát nem rossz a játék, de azért nem egy nagy durranás...

T.J.

AMIGA	
GRAFIKA 99	Összesen
ZENE 95	78
JÁTSZHATÓSÁG 54	

SEGA MASTER SYSTEM

Képzeljük el, hogy egy csoda folytán képesek leszünk bepillantani a világ néhány távoli részén - mondjuk Japánban és az USA-ban - élő gyermekes család életébe. Szinte 100%, hogy a gyerekszoba egyik polcán megpillantunk egy videó-játékot, és a hozzá tartozó tucatnyi kazettát. Abban is biztos vagyok, hogy ezen gépek nagy részét egy név fémjelzi: SEGA.

Az eredetileg Japánból induló SEGA cég már hosszú ideje áll az élen a különböző videó és játéktermi gépek gyártásában. Szinte nincs olyan év, hogy ne dobnának piacra valami új, bombasztikus, és egyedülálló paraméterekkel rendelkező masinát, amellyel aztán feladják a leckét a többieknek. Az utóbbi időben már eljutottak oda, hogy az amerikai és az angol piac meghódítása után beljebb merészkedtek, és immáron megérkeztek Magyarországra is!

A SEGA Master System a cég első, és jelenleg a legelterjedtebb gépe. Leginkább a Commodore 64-essel lehet párhuzamba vonni, de a mérleg mindenképpen az MS (Master System) oldalára billen, mégpedig a videó játékok speciális, kizárólag a programok számára készült hardware nyújtotta lehetőségei miatt. A gép 256x192-es felbontásra képes. Palettáján 64 szin szerepel, melyekből egyszerre 16 lehet a képernyőn. Mivel tipikusan családi masinának készült, nem monitor, hanem TV csatlakozó van rajta. A játékok zenéi és hanghatásai 3 csatornán szólnak.

Aki egy pillantást vet a gép által nyújtott grafikai lehetőségekre, és a szinte megszámlálhatatlan programra, melyek közül mindenki megleli a neki valót, az megérti, miért a Master System a világ egyik legkedveltebb házi videó játék rendszere. Kezelhetősége pofon egyszerű, semmiféle speciális tudást nem igényel. Még a legkisebbek is problémamentesen boldogulnak vele. Töltési idő nincs, a játékok azonnal indulnak, éppen ezért ismeretlen a „rosszul betöltött" program fogalma, ami a számítógépesek életét rendszeresen megkeseríti. A géphez egyszerre 2 irányító panel csatlakoztatható, így kétszemélyes játékokban is összemérhetjük tudásunkat.

A játékokról csak a teljesség igénye nélkül tudunk szólni. Az évek során szinte minden más számítógépen és videó játék rendszeren megjelent sikerprogramot is átírtak a MS-re. Olyan klasszikusok, mint az R-Type, az Altered Beast és a Rambo 3 mellett olyan újdonságok is léteznek, mint a Xenon 2, de egy halom Európában egyenlőre ismeretlen játékhőssel is találkozhatunk a képernyőn, mint például Sonic, a jelenlegi SEGA szupersztár. A SEGA dicséretére legyen mondva, hogy alkalmazkodván a piac igényeihez, kalandjátékokat (RPG-ket) is készítettek a MS-re, így a rajongók már az Ultima IV-et és a Phantasy Star-t is élvezhetik.

Sajnos a C64-es ideje leáldozott. Aki valami újabbra vágyik, valami izgalmasra, ami minden nap újabb kalandot ígér, az ismerkedjen meg a SEGA MASTER SYSTEM nevű videó játékkal. Megéri!

Játék tallózó

AMIGA

F1 TORNADO



A GONZO GAMES nevű „szupercég", amely leginkább a könnyen felejthető játékairól híres, most a lövöldözős programok piacára akar betörni, egy szokatlan stílusú munkával, az F1 TORNADO-val. A stuff első látásra egy gyenge szimulátorra hasonlít, melyben az a feladatunk, hogy ide-oda repkedve belerohanjunk a megjelenő repülőrajokba, és minél több gépet leszedegessünk. Találataink akkor pontosak, ha az ellenfelek körül megjelenik egy fehér keret - ilyenkor megtörtént a befogás. Az öt perc után már dög unalmassá váló játékba az visz változatosságot, hogy időnként helikopterek is megjelennek. Szóval a stuff nem egy big deal, de gyorsasága és vektorgrafikája miatt ki lehet bírni.

THE ADDAMS FAMILY



A sikeres filmek rendszerint akció játékok formájában jelennek meg a számítógépeken. Ilyenkor ugyanis elég a film fő karaktereit megrajzolni, kiragadni a sztori magvát (pl. a főhős megmenti szeretett aráját), és innen már csak a programozókon múlik, hogy mit tudnak összehozni. Az OCEAN beleadott apait-anyait, és egy szuper-masszív programot készített. A „masszív" jelzőt azért használtam, mert aki végigmegy a 16 szintből álló kastélyon (és környékén), és Gomez szerepében megmenti a „Galád családot", az elmondhatja magáról, hogy nagy joystick zsonglőr. Mivel a film lényege a töméntelen képi és szövegi humor, ezért azt hiszem, hogy a készítők jól eltalálták a lényeget (azaz a mozi utolsó 20 percét). A grafika rendkívül aprólékos, színes, a sprite-ok és a hátterek pedig nagyon hasonlítanak az eredeti filmben látottakra. Az Addams Family nem könnyű játék, de éppen ezért arra ösztökél, hogy újra és újra nekirugaszkodjunk.

YOGI'S BIG CLEAN UP



Azt hiszem, hogy ez a játék még szerepelni fog újságunkban. Márpedig azért, mert a Maci Laci kalandjait felvonultató sorozatban ez az első, ahol egy kis értelmet is becsempésztek a készítők. Rövid játék után kiderül ugyanis, hogy az eszeveszett kaja- és piagyűjtögetésen kívül itt néhány tárgyat is fel lehet szedni, melyeket a megfelelő helyen kell használni. Ezért a játék kísértetiesen hasonlít a Dizzy-sorozatra - az meg P.P. reszortja! A grafika aranyos, a program játszható, ráuszítom hát ezt a Pepy gyereket, hogy készítsen róla egy komolyabb leírást, plusz térkép, miegymás. Addigra talán a C64-es változat is megérkezik.

DELIVERANCE



A Stormlord című játék nagy siker volt a C64-en, mégpedig szuper grafikája miatt. Nos, ha csak ez kell, akkor a DELIVERANCE tuti siker lesz az Amigán. A folytatásban egy zorall külsejű viking hőssel vagyunk, akinek meg kell mentenie egy csomó kis angyalkát a Gonosz fogságából. A 4 igen nagy pályán - A Sátán vára, A Pokol, az Erdő, a Mennyország - igen könnyű eltévedni, ezért térképezés ajánlott. Kis segítségként lerakhatunk izzó gömböket, melyek okosan elhelyezve mutatják nekünk, hogy merre jártunk már. A leánykák persze nincsenek szem előtt, leginkább szekrényekből és hasonló helyekről szabadíthatjuk ki őket, de óvatosan, mert néha gyilkos kreatúrákat is rejthetnek a helyek. Hősünk egy nehéz baltával tud csapkodni, vagy el is dobhatja azt, ha éppen úgy akarja. A játékban egy kevés kaland-beütést is találunk, ugyanis az ajtók nyitásához meg kell lelnünk néhány kulcsot is (szintén pl. szekrényekből). A pályák végén mindig szembekerülünk valamilyen fő gonosszal, akiket igen nehéz kiirtani. Elárulom, hogy a negyedik pálya meglepetést fog okozni, ugyanis itt átkerülünk egy shoot'em up részbe, ahol Stormlord-unk egy mechanikus madár hátán ülve küzd az igazságért. Grafikailag a DELIVERANCE a Gods-hoz hasonlít legjobban, de szerintem sokkal jobb annál. A szintek tényleg hosszúak, változatosak, unalom tehát kizárva. Ott a helye a gyűjteményben!

SON OF ZEUS



Őszintén megmondom, fogalmam sincs, hogy melyik cég munkája a SOZ, a játék ugyanis mindenféle intro/kezdőkép/magyarázat nélkül robban be a képernyőre. Ezt azért csodálom, mert a grafika igen jó, a játékmenet pedig szintén megállja a helyét. A történet egy vérbeli akció programot takar: a főszereplő, Zeus fia elhatározza, hogy kiirtja az alvilág szörnyeit. Érdekes, hogy alapállapotban a D&D játékokból ismert „saját szemszögből" látjuk a terepet, s a nézőpont akkor változik meg, ha harcra kerül sor. Ekkor a szokásos 2D-ben látjuk magunkat és a legyőzendő ellenfelet. A dögök elhelyezkedését és mozgását egy kis térképen látjuk, de annyi van belőlük, hogy pár lépés után keresés nélkül is beleakadunk valamelyikbe. Mint már említettem, a grafika igen jó, főleg ha azt nézzük, hogy rendkívül sokféle szörnnyel akadhatunk össze. Az óriáspók és a bikafejű izé mellett még egy csőcsős madár is borzolja az idegeket, persze a sok más alvilági figura mellett. Értelem az nem sok van a játékban, de a szörnyek miatt érdemes egy órácskát bolyongani benne.

Martin

„Kedves Temi!!! Láttam a rajzolásaidat az 576 oldalain és felfedeztem, hogy milyen jól tudsz rajzolni. Én csodálom, hogy tudsz ilyen jól rajzolni. Én, B. Miklós, azt kérem tőled, hogy nekem egy metál zöld FIAT UNO TURBO I. E. kocsit, ha lehet rajzold le nekem, ha lehet egy 1 négyzetméteres színes lapra. Mert nekünk volt egy FIAT UNO TURBONK és azt hiszem, hogy soha többet nem fogom látni az unót. És én ezért kérem tőlled, hogy rajzold le a turbót. És még ha lehetne, hogy egy ilyen feliratot készítenél nekem (ITT EGY HEVENYÉSZETT MŰSZAKI RAJZ KÖVETKEZIK A SZÉLESSÉGEK ÉS HOSSZÚSÁGOK MEGADÁSÁVAL). És elősször kérlek, hogy írjál nekem, hogy ezeket tudod-e küldeni nekem. Nekem erre 250 Ft-om van. Ha lehetne ezt nekem ingyen lehetne nekem megcsinálni, mert mi nagyon szegények vagyunk... (Ó, DE SAJNÁLOM AZT A FAMÍLIÁT, AKINEK CSAK EGY ICIPICI UNO-RA TELIK!). Tisztelettel, B. Miklós". Eddig a levél. No comment.

* * *

Kékes Márk néhány megjegyzése igen találó, több levélíró problémáját is megfogalmazta egyetlen levélben. Íme:

- „Az első oldalon a lap korábbi számainak címlapképét fölösleges leközölni". Válaszom: van, aki nem ismeri az 576-ot, csak éppen megtetszett neki a színes címlap és vett egy számot. Pont nekik való ez az információs lap. Magyarul REKLÁM. - „A PC programokról is közöljetek toplistát, és írjátok a leírás alá, hogy milyen konfigurációval fut (EGA, VGA stb)". Az ötlet hasznos, megfogadtuk.

- „Nem cikizésnek szánom, de a 92/3-as számbeli Zorro már kb. 3-4 éve megjelent... Sajnos kevés a 64-es anyag mostanában az újságban." A két megjegyzést egybevontam, mivel összefüggenek. Azért nyúlunk vissza az őskorba, mert kevés az új játék 64-esre. Pofonegyszerű. De egyben elszomorító is. Gondolkodunk már új sorozatokon, amivel az „öreg" fénykorát idéznénk fel. Akinek van esetleg régi programokkal kapcsolatban ötlete, vagy kívánsága, az ragadjon pennát, és NÉV SZERINT kérje egy adott program leírását!

- „Úgy látszik, ti még nem hallottatok arról, hogy a programokat fel szokták törni, mivel az 1991/12 számban azt írtátok, hogy a T2 csak cartridge-on létezik." Hogy hallottunk-e a crackelésről, azt inkább nem feszegetem. Az a mondat pedig, hogy csak cartridge-on jelent meg, valóban igaz. Se lemezes, se kazettás eredeti (gyári) verzió nem létezik a T2-ből. Az már a crackerek ügyességén múlt, hogy egy nappal az originál megjelenése után már elkészítették a lemezes verziót is.

- „A leírások elején levő dög nagy betűkkel szedett bevezetők legyenek kisebbek." Nem lesznek. Ettől változatosabb az újság, a külalakon sokat dobnak ezek a bevezető sorok.

* * *

Most pedig egy nagyon aranyos levélrészlet következik, melyet névreszólóan én kaptam: „Kedves Zolee! Szeretnék megismerkedni és barátságot kötni önnel. Úgy gondolom, hogy tudna nekem sok mindenben segíteni, hisz ön egy programvégigjátszó zseni (MINTHA HÁJJAL KENEGETNÉNEK). Utóirat: itt mellékelek egy fényképet is magamról. Segítségét előre is köszönöm, Némét Gábor". Bevallom őszintén, ez volt az eddigi legkedvesebb levél, amit az újsággal kapcsolatban valaha is kaptam. A fotóról egy tizenéves fiúcska mosolygott rám, abban az igazi „vigyázzállás" pózban, ahogy legtöbbször az ember megmerevedik, mikor fényképezik. Válaszom Gábornak: természetesen barátok lehetünk. Várom kérdéseidet, amire tudok, válaszolok. Azt hiszem, hogy ilyen élmények miatt öröm a Csevegő szerkesztése.



Csevegő

Nagyon megható volt azt a levéláradatot olvasnom, amelyet az elmaradt Csevegővel kapcsolatban kaptam. Gondolhatjátok, hogy nekem is mekkora traumát jelentett, hogy ki kellett hagyni. Sajnos ismét közbeszólt a nyomda ördöge, alias Helyszűke de Vil. Túl kevés volt a hely az újságban, és mivel ez a rovat nem villoghat színesebbnél színesebb fotókkal, képekkel, ezért a legésszerűbbnek ennek a kihagyása látszott - legnagyobb bánatomra. Amint látjátok, néha nekem is meg kell hajolnom a Big Boss (lásd fennt) akarata előtt... Vígaszképpen egy gigaméretű csevelyt állítottam össze, megspékelve néhány önarcképpel. Semmi CoV-majmolás, csak egy kis színesítés. A rövid bevezető után következzen egy közröhejre számot tartó levélrészlet:

* * *

Persze élményszámba ment (csak egy kicsit más szempontból) a következő levél is: „Kedves Comgame! 13 éves vagyok. Nincsenek testvéreim, ezért unatkozom. Nagyon szeretnék számítógépezni, de nincs saját gépem. Ezért mivel nemsokára itt a szülinapom, szeretném, ha küldenének nekem egy C64-et, május 8-ig. És nagyon szeretném, ha küldenének néhány programot is hozzá pl.: (rövid felsorolás). Aláírás: Dani Sándor." Hát ez annyira aranyos volt, hogy nem is tudom, hogy mit válaszoljak. Legegyszerűbb, ha megmondom az igazat: C64-esünk már nincs raktáron, mindet elajándékoztuk. Esetleg egy Amiga 500-as 1 megás bővítővel, színes monitorral, 100 lemezzel megtenné helyett?

* * *

Végezetül egy remek tanulmány következik az „Ízlések és pofonok ambivalenciája" című, hamarosan az utcai árusoknál is kapható tudományos értekezésemből. A történet a következő: egy szép napon csak két levelet hozott a posta. Már ezt égi jelnek éreztem, mivel ilyen kevés termés csak néhanapján fordul elő. Az egyikből egy kusza rovásírással megírt A4-es lap kandikált ki, a másikból pedig egy hófehér papír, nyomtatóval gépelt szöveggel. Az egyik egy budapesti olvasónk levele volt, a másikat pedig Székesfehérvárról kaptuk. Az eltérések már itt kezdtek testet ölteni, de a meglepetés csak a levelek olvasása közben jött. A két levélíró véleménye homlokegyenest különbözött egymástól, lassan szinte olyan borzongató érzés fogott el, mint egy jó Stephen King könyv olvasásakor szokott. Mi ez, ha nem gondolatátvitel? Néhány idézet, nevek nélkül. Az első mindjárt engem érint. A: „Nem értem, hogy a Csevegőbe miért tesznek be minden hülyeséget. Kit érdekel, hogy az 1800-as olvasónak milyen a szellemi színvonala; és hogy egy vidéki tahó milyen helyesírási hibákat ejtett levelében?" Erre B: „A Csevegő tetszik, főleg azért, mert itt fel lehet mérni az ország computer-őrültjeinek a szintjét (fogalmazás, káromkodás, helyesírás [sic!]). Baromira tetszenek azok a levelek, amelyek próbálják megütni a vagány szintet, és mindenki csak röhög rajtuk." Na milyen? Ugye, hogy milyen megdöbbentő az ellentmondás? Második példa. A: „Az áprilisi szám olyan ...-ra (itt egy vulgáris kifejezés állott) sikeredett, hogy az borzasztó. A címlap gusztustalan, a régi sokkal jobb volt. Továbbá a 31 ismertetőből CSAK 9-hez volt értékelés. Miért?" Na ezt már B sem hagyhatja: „Az újságról bővebben: tetszik az új címlap, de igazán lehetne egy-egy játékról is rajzolni, sokkal figyelemfelkeltőbb lenne. A leírások tökéletesek, és sokkal jobb a végükön az értékelés." No, azért volt, ahol közeledtek a vélemények. A: „Lehet, hogy túl sokat beszélnek róla, de az újság tényleg csak az Amigára koncentrálódik. Azt elhiszem, hogy C64-re nincsen program... Az újság egyébként is tele van olyan programokkal, amik az írójuk szerint trágya. Akkor minek teszik bele az újságba? Inkább foglalkozzanak régebbi, de jó programokkal." Ezt a problémakört B a következőképpen járta körül: „Többen panaszkodtak, hogy miért nem raktok az Amiga fotók mellé 64-est is. Ezt meg lehetne oldani úgy is, hogy mindegyik gépről, már amelyiken létezik a játék, benyomatnátok egy képet. Az viszont igaz, hogy a mostani 64-es grafikáktól az ember hányingert kap. Ti is említettétek, hogy egyre nagyobb gondban vagytok a 64-es anyagokkal kapcsolatban, és hogy kénytelenek vagytok leadni a zsengébb (magyarul sz.r) programokat. Talán a jobb képekkel mégis lehetne emelni a lap színvonalát." Hasonló a gondolat, de mégis egészen más. Szerintem ebből a rövid összehasonlító elemzésből is kitűnik, hogy nem lehet mindenkinek a kedvére tenni; ami az egyiknek tetszik, attól a másik undorodva fordul el és viszont. Egyszóval nehéz dolog az újságírás...

(Zolee)

SPELLBOUND DIZZY

Hősünk mint mindig, most is barátai megmentésére vállalkozott. Meg kell keresnie őket, és a tőlük kapott tárgyakat egy Theo nevű varázslónak kell eljuttatnia, aki így visszaadja szabadságukat. Természetesen ezután még Dizzynek is haza kell jutnia.

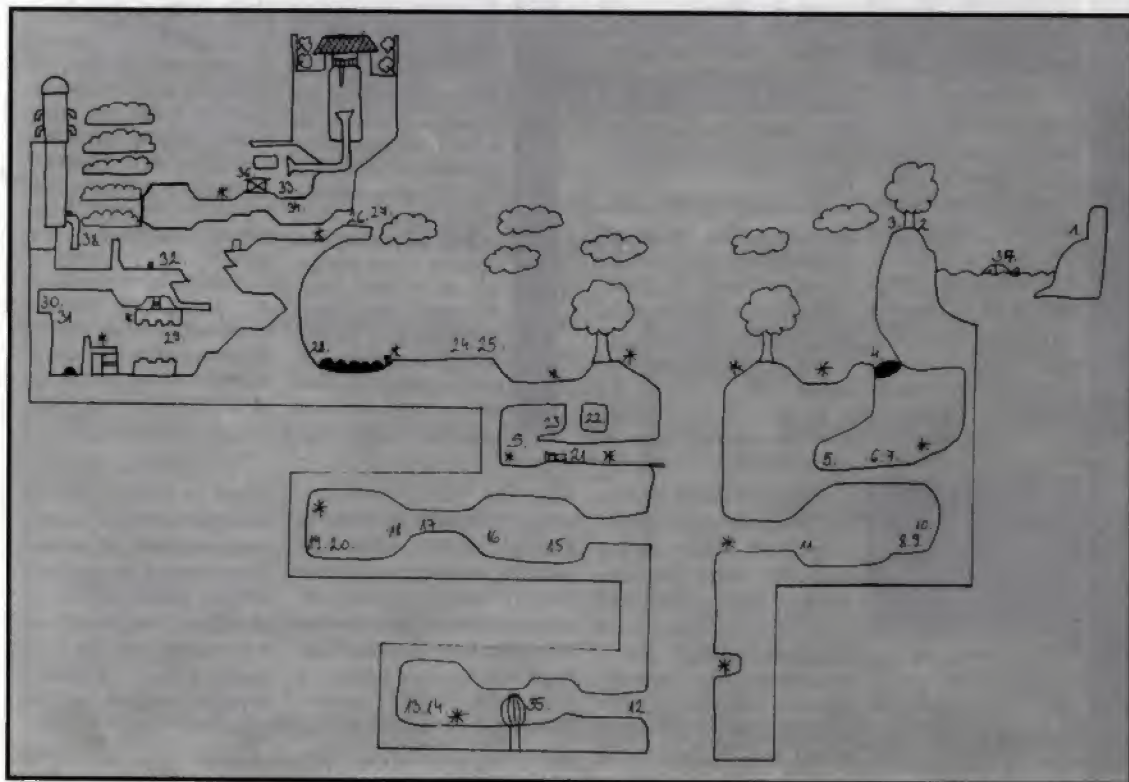
A tojás újabb varázslatos kalandjai

A játék kezdetekor egy üregben állunk. Hogy ki tudjunk menni, először a kis kocsit (21) kell eltennünk az útból a kapcsoló segítségével. Ugráljunk fel a felfelé áramló levegő segítségével, és vegyünk magunkhoz 2 követ (28). A kő nehezékként fog szolgálni, hogy lejuthassunk a cementért (15). Ha felvettük, ugráljunk át a másik oldalra. Tegyük le a köveket, és vegyük fel a vödröt. A helyére, a víz mellé öntsük ki a cementet. Menjünk át a táskáért (8), hogy több tárgyat tudjunk magunkkal cipelni. Beszélgessünk Daisyvel, aki ad egy esernyőt (10). Ugráljunk fel a kalapácsért (3), és a hálóért (2) a felhőkön. Tegyük le a vödröt a tó mellé, hogy feltöltődjön vízzel. Essünk le a kőhöz (4).

Tegyük le a vödröt a földre, majd dolgozzunk egy kicsit a kövön a kalapáccsal. Az üregben beszélgessünk Denzillel. Ő egy ZX81-et (7) ad nekünk.

A dobantót (5) tegyük le mellé jobbra, és ugorjunk ki. Fogjuk a vödröt és menjünk Theohoz. Adjuk neki az esernyőt és a ZX81-et, majd tegyük le mindhárom tárgyunkat. Vegyünk fel 3 követ, és essünk le a lóheréért (12). Itt tegyük le a hálót és a köveket, amik visszakerülnek eredeti helyükre.

Fent vegyük fel ismét a vödröt és a ZX81-et. A felhőkön ugráljunk fel a Leprechaunhoz (26), és adjuk oda neki a lóherét. A tőle kapott mézzel (27) induljunk el lefelé, de előbb hagyjuk itt





FOTÓ: AMIGA

fent a nálunk lévő két tárgyat. Két kő segítségével keressük meg a medvét (16). Etessük meg, és ha elment, vegyük fel a talizmánt (18), és az emelőt (17). Beszélgessünk Grand Dizzyvel. Ő egy hallókészüléket (20) ad nekünk. Tegyük le újra a köveket.

A hallgatóval ugorjunk be Dylanhoz a start pályára. Tegyük le mellé, és kérdezzük ki őt is. Egy Dylan-babát (23) vihetünk már is Theohoz. A hallgatót is vegyük magunkhoz, és azt is adjuk a varázslónak, majd tegyük le mindkettőt. Ugorjunk be a Leprechaunhoz a talizmánnal. Ha odaadjuk neki eltűnik az útból. Vegyük magunkhoz a vödröt és a számítógépet.

Tegyük az emelőt a zúzógépbe (29), hogy át tudjunk menni. Beszéljünk Dozyval, és kapunk egy metszőollót (31). Fent tegyük a felhőgyártó gép (38) alá a vízzel teli vödröt, és kapcsoljuk be a szerkezetet (32). A felhőkön feljuthatunk Dora-hoz. Tegyük le a ZX81-et, és kérdezzük ki a lányt is. Jutalmunk egy adag haleledel (34). Ezt a metszőollóval együtt adjuk Theonak. Az utóbbi tárgyunkat cseréljük ki az esernyőre, és a felhőkön ugráljunk el a tóig és szórjuk bele a haleledelt. A hal (37) hátán utazzunk át a túlsó partra a csavarhúzóért (1). Hagyjuk itt az eledelt.

Tegyük le a csavarhúzót és az ernyőt, helyette az ollóval és a három kővel essünk le a nagy növényhez (35), és irtsuk ki. (Ha esetleg nehezen tudnánk kilebegni a barlangból, mindig használjuk az esernyőt.)

Az előzőleg itthagyott hálót dobjuk rá Pogie-ra, aki bosszúból ránksóz egy nyakörvet (14), amit szintén vihetünk Theohoz, 16 csillaggal együtt. Ezért kapunk egy dugót (25). Vegyük fel mellé a csavarhúzót, és menjünk Dorához. A ZX81-en használjuk a szerszámot, majd a gépet tegyük le az asztalra (36), és máris visszakapjuk jól megszokott világunkat...

P. P.

1. SCREWDRIVER-csavarhúzó
2. FISHING NET-háló
3. IRON HAMMER-kalapács
4. kő
5. TRAMPETTE-dobbantó
6. Denzil
7. SINCLAIR ZX81
8. BAG-táska
9. Daisy
10. UMBRELLA-esernyő
11. EMPTY/FULL BUCKET-vödör
12. GOLD SHAMROCK-lóhere
13. Pogie
14. FLUFFLE COLLAR-nyakörv
15. CEMENT-cement
16. medve
17. JACK-emelő
18. WEIRD TALISMAN-talizmán
19. Grand Dizzy
20. HEARING AID-hallókészülék
21. kocsi
22. Dylan
23. DYLAN'S VIBES-
24. Theo
25. PLUG-dugó
26. Leprechaun
27. JAR OF HONEY-méz
28. HAEVY ROCK-kő
29. zúzógép
30. Dozy
31. GARDEN SHEARS-metszőolló
32. kapcsoló
33. Dora
34. FISHFOOD-haleledel
35. növény
36. asztal
37. hal
38. felhőgyártó gép

/ AMIGA / C-64

GRAFIKA	80	Összesen
ZENE	54	68
JÁTSZHATÓSÁG	69	

TOP LISTA

1992 JÚNIUS

C–64

- BUDOKAN
- SOUL CRYSTAL
- CLICK CLACK
- SPACE ROGUE
- WINTER S. SPORTS 1992
- BRUBAKER
- BLACK HORNET
- STREET ROD
- NEURONICS
- BATTLE COMMAND

AMIGA

- EYE OF BEHOLDER II
- ELVIRA II
- FORMULA ONE G.P.
- PACIFIC ISLANDS
- SAMURAI THE WAY OF WARRIOR
- DELIVERANCE
- ANOTHER WORLD
- EPIC
- PIPE MANIA
- TETRIS

PC

- ANOTHER WORLD
- ULTIMA UNDER WORLD
- LARRY 5
- CHESSMASTER 3000
- CIVILIZATION
- SIM EARTH
- FALCON V3.0
- GLOBAL CONQUEST
- MONKEY ISLAND II
- EYE OF BEHOLDER II

American Gladiators

Amerikában rengeteg érdekes, sőt bolondos versenyt rendeznek. Ezek sorába tartozik az a furcsa héttusa is, melyben izomemberek, gladiátorok mérik össze tudásukat számukra oly távolálló sportágakban. Most nézzük sorra, mit kell tennünk az egyes versenyágakban:



Az első számban nem sok fantázia van, egy hosszú pályán kell végigszaladnunk az akadályokat kerülgetve. Az egyetlen nehézség az, hogy eközben szemből állandóan lőnek ránk. Ezután egy szokatlan bunyó következik. A két gladiátor egy-egy dobogón állva hosszú súlyzóval püföli egymást. Természetesen az nyer, aki ellenfelét a padlóra küldi. A következő számban, ahogyan azt a jó öreg Tarzan is csinálná, egy indián nekilendülve kell feløklelnünk a pálya közepén álló embert. Most egy kis pihentető hegymászás jön. A függőleges falra kell a belőle kiálló szögek segítségével felkúsznunk. Az ötödik feladatban emberünk hatalmas golyóvá változik, akit a többi golyó igyekezete ellenére minél többször át kell vezetnünk a pályán látható nyolcszögek közepén. A hatodik tusa valószínűleg a legkeményebb rész. Itt a pálya sárga részén található kosarakból kell kikapnunk egy-egy labdát, melyeket a védők hatalmas pofonjai közben a zöld részen lévő kosarakba kell juttatnunk. Legvégül egy igen könnyen teljesíthető akadálypálya jön, csupa rohanással és mászással.

Hát ennyi a játék. Vannak benne új ötletek és szép a grafikája is, ezért néhányszor mindenképp érdemes végigszaladni rajta, s gyűjtögetni a pontokat. A toplisták csúcsai azonban nem forognak tőle veszélyben.

Riders of Rohan



Tolkien nagyszerű regényét, a Gyűrűk urát már rengeteg formában feldolgozták. Most például Rohan lovasai elevenítik fel Legolas, Gandalf, Szélszakáll és a többiek legendáját.

A program tulajdonképpen három teljesen eltérő részből áll.

Az első, és talán legérdekesebb formában Rohan mezőit kell megtisztítanunk Szarumán ork seregeitől. E cél érdekében katonáinkat a stratégiai játékokban megszokott módon kell irányítanunk. A második rész inkább az akciót kedvelő játékosoknak szól. Itt három felemelő feladat közül kell választanunk: a várfalakról lenyilazhatjuk a ránkrontó tucatnyi orkot, lekaszabolhatjuk az orkok vezérét és Gandalf mágikus erejével legyőzhetjük a Fekete Lovast. A harmadikban pedig oldalakat olvashatunk a hősökről és magáról a történetről.

A játék tehát remek, a grafika gyönyörű (főleg az akciók közben), az irányítás pedig gyerek- (egér-) játék. Szóval a program minden igényt kielégít, csak lovagolni kell tudni egy kicsit.

Global Conquest

A MicroProse mostanában igazán elkényezteti a stratégiai játékok rajongóit. Most például totális háborút hirdettek, melyben akár négyen is játszhatunk egymás ellen, összekapcsolt gépeken.

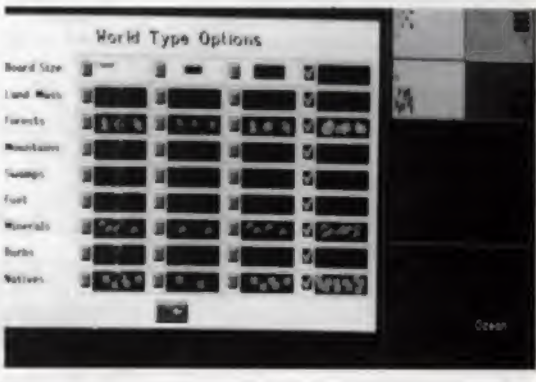
A játék egy négyzet alakú táblán - talán a Föld egy részén - folyik. A négy vetélytárs a négy sarokból indul. Céljuk háromféle lehet: az ellenséges hadak megsemmisítése és városaik elfoglalása, minél több pénz összegyűjtése, valamint a semleges szürke csapatok központjának (a tábla közepén található város) elfoglalása. A játszma kezdetén mindegyik fél kap néhány várost, melyek rögtön ontani kezdik magukból a katonákat, tankokat, repülőket és csatahajókat. Ezek pedig azonnal megindulnak a szomszédos városok ellen, s máris áll a bál. Menet közben a katonák olajkutakat, ásványbányákat fedeznek fel, melyek az egyes városok bevételét növelik, így az utánpótlás előállítását gyorsítják.

A képernyő nagy részén a hadszínteret látjuk kinagyítva. Az egér jobboldali gombjára megjelenik a teljes térkép, melyen egy újabb tűzre választhatjuk ki a nagyított részt. Seregeink mozgatásához nyomjuk meg rajtuk a baloldali gombot, majd jelöljük ki nekik az útirányt. Miközben egy egységre ráállunk, a jobb alsó sarokban megtudjuk, milyen állapotban vannak a katonák. Amikor ez eléri a 0 százalékot, az egység megsemmisül (szerencsére pihenés közben mindenki regenerálódik). Az egyes ellenfelek legyőzéséhez tulajdonképpen a központjukban elbúvó különleges egységet (Comcen) kell elpusztítanunk. Jobb felül az egyes csapatok általunk eddig felfedezett városainak, olajkútjainak és bányáinak számát látjuk.

A sima parancsokat a kép tetején lévő gombok lenyomásával adhatjuk ki (terrain - melyik város mit gyárt, illetve kinek a kezén van, Airplanes - repülők irányítása, Burbs - statisztikák a városokról, Destinations - az egységek mozgásiránya és Treaties - egyezmények). A bonyolultabb tevékenységekhez tartsuk lenyomva a tüzet valamelyik egységen, mire egy újabb lista jelenik meg.

Amikor mindent elintézünk az Execute hajtja végre a tennivalókat. Ekkor megelevenedik a tábla, s fellángolnak a harcok. A vérengzés egyhangúságát pedig csak néhány váratlan természeti és gazdasági esemény szakítja meg, melyek hatása mindig 5 időszakon keresztül érezhető.

Bár a grafika nem egetverő, a szépen megrajzolt képernyőn az események remekül követhetők. Összefoglalóul pedig csak annyit, a játék annyira jó, hogy képtelen voltam abbahagyni. De tulajdonképpen a MicroProse-tól ez már nem is meglepő.



Gyerünk fiúk!

Parasol Stars







Bub és Bob, miután megmentették a Rainbow szigeteket a bevadult játékállatkák haragjától, leültek hátsófelükre, és folytatták ulti játszmájukat. Pont akkor, amikor Bub bemondta a rekontrát, meghallották az univerzum segélykiáltását - Chaostikhan újra feltűnt a színen, és minden eddiginél hatalmasabb hadsereget gyűjtött össze.

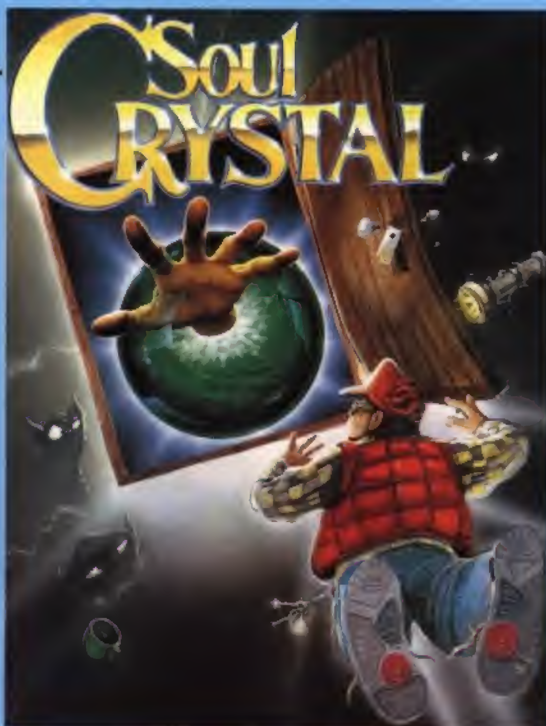
Az OCEAN elég sokáig késleltette a Rainbow Islands folytatásának kiadását, de megérte várni: a Parasol Stars sikere tuti, hogy el fogja érni a nagy elődjét. Összesen 8 világot kell megtisztítani a gonosztól, melyből az első 7 testvérbolygó, s mire mindegyiken végigjutunk, végül saját otthonunk is veszélybe kerül. A 8 szint 8 különböző stílust képvisel, a mechanikus és a víz alatti pálya mellett egy erdőbe is eljuthatunk. A pályákon speciális ellenfelekkel kerülünk szembe, melyek a lehető legaranyosabban néznek ki, de annál halálosabbak. Egy szinten akkor jutunk tovább, ha kiirtjuk aż összes rosszcsontot.

A fiúk több módon is védekezhetnek. A túl közel merészkedő ellenfeleket leüthetik mágikus ernyőjükkel, de vigyázat, mert a nagyobbacska dögöknek ez édeskevés! Őket inkább úgy nyírjuk ki, hogy vegyünk fel az ernyő tetejére egy leütött és tehetetlenül (és zöld színben) vergődő dögöt, és vágjuk hozzá az illetőhöz. A legtöbb szinten kék gömbök folydogálnak lefelé; ezeket ha 1-től 5-ig begyűjtjük, szuper erős „dobnivalót" kapunk.

A kiirtott figurák kisebb-nagyobb bonus cuccokat hagynak hátra, melyekkel pontszámunkat növelhetjük. A pályavégi fő ellenségeket mindig valamilyen speciális módszerrel végezhetjük ki, de előbb fel kell vennünk a kis gyilokkal teli üvegeket.

A PARASOL STARS az év egyik meglepetése - az év egyik legjobb játéka. Játszhatósága tökéletes, grafikája csúcs, hanghatásai és zenéi bombasztikusak - igazi sikerprogram. Egyedül, de ketten főleg tökéletes az élmény; próbálja ki mindenki! Szerkesztőségünkbe jelenleg csak az Amiga verzió érkezett meg, de várható a C64-es is.

Martin



A programnak csak egy óriási hibája van: eddig csak német nyelven jelent meg. Jómagam jól elszórakoztam vele, de a német még annyira nem világnyelv, hogy mindenki nagyokat tudjon röhögni a játék poénjain. Az, hogy csak egy rövid ismertetőt közlünk a játékról a fentieken kívül azon is múlott, hogy lapzárta előtt két nappal kaptuk meg az anyagot. Röviden azért közreadom, amit eddig meg sikerült tudnom:

Elszabadulva az otthoni szülői „miért-nem-vetted-be-a-vitamintablettáid-mikor-csinálod-már-meg-a-leckéd-stb. terror" elől egy híres-hírhedt skóciai kisvárosba menekülünk. Persze őseink mit sem sejtenek arról, hogy fiúcskájuk nem osztálykirándulásra ment, hanem magánexpedícióra indult egy rejtély felderítése érdekében. A kisváros melletti tó helyén - mint a helyi vének állítják - egy jómódúak lakta település állott, mígnem egy teliholdas éjszakán el nem tűnt a föld színéről. Kincs, arany, minden odaveszett, azóta pedig egy tenterszem terül el a hegyek lábánál. Elég misztikus ahhoz, hogy 16 évesként utánajárjunk a mendemondának. Kit érdekel, hogy eddig még senki sem jött vissza a keresésből?!

Elsőként az utcáról menjünk vissza a hotelbe, vegyük fel és olvassuk el a recepciónál található prospektust, beszélgessünk az ebédlőben üldögélő öreggel csöngessünk a portásnak 3-szor (ugyanis egy kicsit süket). A megkapott szobakulccsal menjünk fel a 003-as ajtóhoz (ez a mi szobánkba vezet), bent vegyük magunkhoz a széken heverő fürdőnacit, és induljunk a tó felé. A tóparton tegyünk le mindent a földre, csak a fürdőnadrágot rángassuk magunkra. Menjünk be a vízbe, ússzunk a vízesés felé, majd minden figyelmeztetés ellenére merészkedjünk át alatta. Nocsak! Egy első kinézetre hasonló, de mégis más világba érkeztünk! Tempózzunk ki a partra, menjünk be a dzsungelszerű erdőbe, ahol egy farkas és egy egyszarvú párharcának leszünk szemtanúi. Fussunk az unikornis segítségére, persze a farkas a deltás testünket meglátva hanyatt-homlok elmenekül. Hálából egy kristálygömböt kapunk ajándékba, amivel sajnos még nem sikerült mit kezdenem, ugyanis elfogyott a szuflám és az időm (tudjátok, lapzárta...).

Ugye hogy milyen jópofának ígérkezik a játék? Nem akarom senkinek tovább csigázni az érdeklődését, de elárulom, hogy ezzel a teljesítményemmel már jelentős 55 pontot sikerült elérnem. Az 5060-ból. Ezt a pontszámot a több mint 130 nagyfelbontású grafikával ellátott 100 helyszínen lehet összeszedni, 32- Kbyte-nyi szöveg elolvasása árán. A teljesen joy/egérvezérelt kezelés gyorsan megszokható, a zene kb. fél órás (bár jobb kikapcsolva), a poénok néha egészen betalálnak. Ha lesz angol verzió, akkor a 90-es évek legkiemelkedőbb 64-es kalandjátéka lehet a Soul Cristal. Persze amint megszületik, azonnal több oldalas leírást találhattok róla az 576-ban.

Zolee

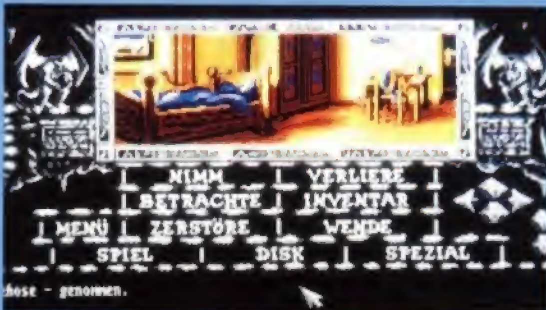


FOTO: AMIGA

Nagyon hosszú időnek kellett eltelnie ahhoz, hogy egy valamirevaló szöveges kalandjáték megjelenjen a 64-esre. Jómagam már nem is bíztam benne, hogy valaha még egy jót kalandozhatok ismeretlen világokban. Szerencsére rácáfolt erre a Starbyte teamje, és az először Amigán megjelent produkciót kifejlesztették C64-re is. Rendkívül nagy munka áll a program mögött, a fejlesztések négy évig tartottak. Méltán állíthatom, nem volt hiábavaló.

PC AMIGA C-64	GRAFIKA 98 ZENE 85 JÁTSZHATÓSÁG 99	Összesen 99



Pacific Island

TEAM YANKEE II.

A Team Yankee leírása a Szimulátor különszámból kimaradt, és úgy alakult, hogy az újságban sem tudott magának helyet találni. Kár érte, mert egy olyan programról adott tájékoztatót, amely megszégyenítve a legjobb harckocsi szimulátorokat, sok-sok héten át tartotta varázslata alatt a tankcsaták kedvelőit. Pedig a szó klasszikus értelmében ez nem is egy igazi szimulátor program. Stratégia, akció és szimulációs elemek olyan remek ötvözete, amely sajnos csak nagyon ritkán hagyja el egy-egy programozó „boszorkánykonyháját". Szerencsére időközben elkészült a folytatás, melynek apropóján most kedvet meríthetnek azok is, akik eddig nem ismerték ezt a nagyszerű játékot.

A játékban 4x4 harcjármű parancsnoki és lövegkezelői feladatait kell ellátnunk.

A bevezető képsorok után egy kartonokkal teli kihúzott fiókkal állunk szemben. Ha akarunk, itt tudunk feliratkozni a lemezre, vagy folytatni egy megkezdett küldetést. A PLAY feliratra bökve következik a feltört védelem, ahol a harckocsik típusát már nem kell ismernünk, hogy tovább léphessünk.

A következő képernyőn, ami a sziget térképe, rá kell bökni a csapat mozgási útvonalára (kék négyzetek), és ki kell jelölni az elfoglalandó területet (piros négyzet). Ezt követően az első alkalommal YES-t választva, viszonylag optimális elosztásban kapunk négy felfegyverzett egységet.

Amennyiben NO-t választunk, vagy már egy sokadik bevetésre készülünk, a jobb felső sarokban látható, és rendelkezésünkre álló pénzből (kezdésnél: $55000K) itt tudjuk kiegészíteni veszteségeinket, feltölteni a municiót, kijavíttatni a sérüléseket (villáskulcs), növelni a bajtársi szellemet (sörös kriglik) stb.

A következő képernyőn az előttünk álló feladatot tanulmányozhatjuk a hadműveleti térképen, és a csíkos jegyzetfüzetünk lapjain. A képernyő jobbfelső sarkában három kis ablak látható, amelyekre bökve különböző, a harc sikeres megvívásához nélkülözhetetlen információhoz juthatunk. Az elsőt választva a jegyzetfüzetben lévő szöveges információk válnak elérhetővé. A középső (szem) ablakra bökve a térképen található objektumokról kapunk felvilágosítást.

Pacific Island

A harmadik (ágyú) ablakot választva tüzérségi támogatást tudunk kérni a terep bármely pontjára, az általunk beállított időpontban. Egy sikeres beállítás, nagy segítség lehet a csata későbbi alakulásában, bár ez csak némi tapasztalat megszerzése után fog sikerülni, kezdetben lehet, hogy éppen gátolni fog bennünket tüzérségünk ködösítése.

A bal felső sarokban látható (kardok) ablakra bökve, és a PLAY-t választva kezdődhet végre a tényleges harctéri tevékenység.

Senki ne ijedjen meg az elé táruló látványtól!

A négy részre osztott képernyő a térképen feltüntetett négy egység egy-egy helyszínét mutatja. Szerencsére minden negyed képen azonos ablakot találunk, így elég megtanulni egynek a kezelését.

Tisztítsuk le egy kicsit a képernyőt, és bökjünk az egyik egység (UNIT) bal felső sarokban lévő ablakára.

Máris áttekinhetőbbé vált a képernyőnk.

A képernyő tetején nyolc kis ablakot láthatunk, melyekből kettő (a választott ablakok) sárga, a többi fehér. A balszélső ablakra bökve térhetünk vissza az előző, négy részre osztott képernyőre. A UNIT 1-től UNIT 4-ig tudjuk kiválasztani, hányas egységünkkel akarunk valamit végrehajtatni. (Ne felejtsük el, nem egy, hanem 4x4 harckocsi tevékenységére kell egyidőben odafigyelnünk.)

A LEPORELLO ablakra bökve jutunk a térkép-módba, ahonnan figyelemmel tudjuk kísérni az ellenség mozgását, illetve innen, és csakis innen tudjuk meghatározni saját egységeink mozgási irányát, helyváltoztatását, de erről részletesebben majd később.

A TÁVCSŐ ablakot választva visszatérünk a harci-módba, ahol kiélhetjük a bennünk szunnyadó rommeli képességeket. A VILLÁSKULCS ablakra bökve az adott egység állapotát, sérüléseit, veszteségeit tudjuk lekérdezni. De maradjunk a harci-módban (TÁVCSŐ), és nézzük tovább, mi is van még ezen a képernyőn. A periszkóp ablakunk (nagy ablak, amin kilátunk) alatt balra lévő kis ablakra bökve harcjárművünk sűrű füstfelhőt eregetve álcázza magát, megbénítva az ellenség lézer távmérőit, jelentősen csökkentve azok találati pontosságát, nekünk pedig növelve a túlélési esélyeinket. Mivel az ellenség páncélosai nincsenek felszerelve füstgenerátorokkal, a bakapcsolt füstölők a saját erők azonosításában is segítségünkre lehetnek később, a csata hevében. Bár a saját harckocsik szerencsére általunk kilőhetetlenek, a felesleges lőszer és idő pazarlás (azonosítás hiányában) rontják nyerési esélyeinket, tehát kerülendő.

A füstölő alatti ablakra bökve kapcsoljuk be/ki infra keresőnket, ami a nagy füstfelhőben visszaadja a látásunkat.

Középen lent egy kettős iránytűt találunk. A felső (piros) a torony állását, az alsó (zöld) a harckocsi hossztengelyének irányát mutatja. Az iránytű két oldalára való bökéssel tudjuk a lövegtornyot forgatni.

Az iránytű alatti zöld mezőre (kis tank - nagy tank) bökve tudunk zoomolni, vagyis közelebb, távolabb látni. Ettől balra, a piros nyíllal a harckocsit meg tudjuk állítani ha mozog, majd elindítani. Távolabbi célpontok leküzdéséhez jól bevált módszer! Jobbra lent tudjuk a fegyverzetünket váltani. Kétféle tüzérségi, lőszer, rakéta, ködgránát és géppuska között válogathatunk. (Nem áll mindig, minden lőszerfajta a rendelkezésünkre!)

A lőszer szimbólumok alatti vörös csíkra bökve kapcsoljuk be saját távmérőnket, ami a tűzvezetésünket könnyíti, ill. a célkereszt alakváltozásával (hanggal is) jelzi, hogy a céltárgy befogott állapotba került, lehet tüzelni. (Túl nagy távolságnál ez sem megbízható.)

Kapcsoljunk most rá a térkép-módra!

Ami újdonságot jelent, az a térképtől jobbra látható. Legfelül az órát láthatjuk, ami egyébként is állandóan jelen van a képernyőn, kint jobb szélen, a fehér zászló és a sakkóra alatt. - A fehér zászlóra bökve lehet kilépni a játékból (ha a DEL billentyűt megnyomjuk is ugyanez a hatás.) A sakkórára bökve a játékot lehet szüneteltetni (PAUSE - HELP billentyű szintén).

A kék négyzetet körülvevő zöld háromszögekkel tudunk a felnyagyított térképen a nyilak irányába mozogni, szétnézni. Az alatta lévő zöld négyzetekkel térképünk léptékén tudunk változtatni (nagyítás, kicsinyítés).

És most egy lényeges dolog! Fentebb említettem már, hogy egységeinket csak ebben a módban tudjuk mozgatni, ami a következő képpen történik:

- kijelöljük a mozgatásra szánt egységet fent, a UNIT ablakban
- a mause nyilat (keresztet) a térkép azon pontjára visszük, ahová az átcsoportosítást szánjuk, majd bökés
- ezután a „+" és „-" jel közötti függőleges vonalon beállítjuk az egység mozgási sebességét; ha nagyon gyorsak vagyunk, menet közben jobban rázkódunk, nehezebb lesz a pontos célzás

A sebesség állító szimbólum melletti pöttyös négyzeteken állíthatjuk be, hogy milyen alakzatban mozogjon egységünk.

Eddig mindent meg tudtunk oldani az egér bal szemének nyomkodásával, de a pontos leírás megkívánja, hogy említést tegyek egyéb lehetőségekről is, amit a programozók a játékba építettek:

A harckocsi lövegtornyát nemcsak az iránytű két oldalának piszkálgatásával forgathatjuk, hanem a periszkóp ablakra felmenve, a right mause gombbal is. F-1-től ill. az egyes (1) számbillentyűtől F-4-ig ill. 4-es számbillenytyűig tudunk az egységek (UNIT) között kapcsolgatni.

F-7 (7)-tel a térkép-módra, F-8 (8)-cal harci-módra, F-9 (9)-cel állapot lekérdezésre kapcsolhatunk.

Miután ismertetésre került a játék kezelése, bizonyára sokan várják, hogy a taktikával kapcsolatban is kapnak némi információt. Mivel a térképen szabadon mozoghatunk, szinte kimeríthetetlenek a variációs lehetőségeink. Épp ebben rejlik a játék legnagyobb varázsa, ezért nem lenne szerencsés dolog részletes utasításokat adni.

Maradjon tehát néhány általános érvényű jó tanács:

- Ne cövekeljünk le sokáig egy helyben, mert füstölő ide, füstölő oda, előbb-utóbb belövik magukat, és az a végünket jelenti.
- Az infra keresővel könnyebb a terepbe olvadó ellenség felfedezése.
- Pontosabb lesz a lövésünk, ha tüzelés előtt a piros nyíllal megállítjuk a harckocsinkat.
- Vigyázat! Az ellenség gyakran bújik meg kilőtt társai égő roncsa mögött.
- A sziget lakóinak ne okozzunk feleslegesen károkat, gyorsan elegük lesz „áldásos" tevékenységünkből.
- A saját, és az ellenség erejét jelző zászlók amikor lemennek, rövidesen támadni fognak.
- Kapcsoljunk sűrűn a térkép-módra, főleg ha halljuk hogy lőnek ránk, de nem tudjuk milyen irányból.

Sz. JVC.